LA PIU' COMPLETA GUIDA AI COMPUTER GAMES

K

CD-ROM
PC
AMIGA
MACINTOSH
MULTIMEDIA
PLAYSTATION

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Anno VIII n. 12 - DICEMBRE 1996 - L. 6.000

CLAMOROSA REVIEW!
&
13.500 CARTE DI
MAGIC
IN REGALO!

DESTRUCTION DERBY 2

IL GIOCO DOVE CHI ROMPE NON PAGA, MA VINCE!

BLUE ICE
UN PUZZLE DA RISOLVERE CON K!

"A CACCIA DI DONNE IN MEZZO AL MAR"

LARRY 7

ISSN 1122-1313
60012
9 771122 131002

- RAMA • LARRY 7 • F16 - RETURN TO BAGDAD
- DEADLOCK • MAGIC • BROKEN SWORD
- WAR WIND • SCORCED PLANET • NEVERHOOD
- ZORK NEMESIS • HARVESTER • SHERLOCK HOLMES
- HARDLINE • BATTLE CRUISER 3000 • BLUE ICE • GOL!
- FIFA 97 • NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP
- DESTRUCTION DERBY 2 • NHL 97 • SCREAMER 2

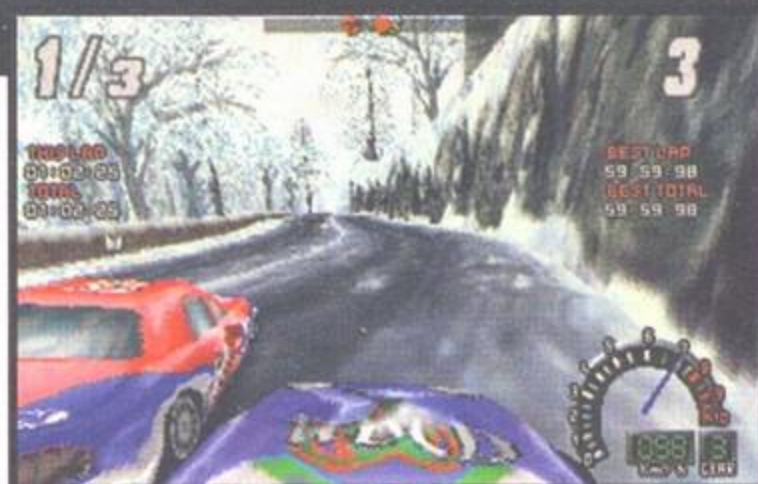
TNT
DARK FORCES
CRUSADER NO REMORSE

ANTEPRIMA ASSOLUTA
DA LONDRA REBELLION ANNUNCIA 'MR. TANK'

TUTTO QUELLO CHE NON PUOI FARE CON LA TUA AUTO ... FALLO CON...

Virgin INTERACTIVE entertainment

Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e nuove macchine, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
DOS 5.0,
486/66 MHZ,
WINDOWS 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA,
SVGA, MOUSE.

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

E' UNA RIVOLUZIONE!

Siamo arrivati alle soglie dell'anno della grande svolta. Sì, proprio così: il 1997 apre ufficialmente quella che è già stata definita "l'età dell'oro" per i videogames. Anni di ricerca, sviluppo tecnologico ed economico vissuti con grande passione ed entusiasmo si confrontano adesso con un mercato più vasto ed eterogeneo. Il computer e i computer games non sono più merce di culto per pochi fanatici, ma sono entrati a far parte dell'uso (quasi) comune di ogni famiglia che oggi può scegliere il suo CD-Rom preferito tra una varietà impressionante di prodotti. Certo, chi ha vissuto dalle sue origini questo fenomeno, subendo magari le ingiurie di chi non capiva, può anche vedere questa apertura come una sospetta invasione dei barbari che banalizzerà un mondo che finora ha tratto linfa esclusivamente dalla vera e incrollabile passione dei fans. Ma non dobbiamo farci prendere dal panico, e guardare con obbiettività a una 'massificazione' dell'universo 'multimediale' che ci porterà anche dei notevoli benefici. Per esempio, avrete notato il gigantesco arricchimento dell'accessoristica legata ai videogames: pedaliere, pistole, schede 3D, diffusori sonori, persino un simulatore di pulsantiere da pinball - un'intera industria dedicata esclusivamente all'arricchimento dell'esperienza videoludica. Come in tutti i campi, la fase di maturità di questo settore porta all'espansione dei servizi; basterà a questo punto saper scegliere e cogliere le occasioni migliori.

Ed è proprio su questo punto che entra in gioco K. Il nostro impegno si rivolge sempre più a darvi un panorama completo di ciò che vale la pena tener d'occhio. E' un compito dalle vaste proporzioni, ma che ci prendiamo con grande gusto. Il nostro impegno solenne è quello di farvi da guida e scout in questo mondo. Saremo un cane da guardia feroce ed entusiasta pronto a balzare su ogni nuovo movimento del mercato. E naturalmente ci attrezziamo alla bisogna. Dal prossimo numero possiamo annunciare che K si arricchirà di un cover disK, un CD-Rom di supporto alla nostra pubblicazione. Sarà un prodotto diverso dai soliti, pieno zeppo di utili supporti, che vi saranno svelati in dettaglio sul prossimo numero. E' una novità grossa, importante. Una vera e propria rivoluzione, che vuole celebrare degnamente l'inizio di questa età dell'oro. Chi si preoccupa dei costi potrà stare tranquillo: non ci saranno aumenti stratosferici, anzi decisamente contenuti, e poi chi proprio non si ritrova con i disK potrà sempre acquistare la sua versione 'classic'. Insomma, lanciamo un nuovo servizio, con l'intenzione di starvi sempre più vicini.
E vi assicuriamo, però, che le novità non finiscono qui: a Febbraio infatti...

Chiudo queste note con gli auguri di rito a tutti i nostri lettori e allo staff redazionale. L'avventura di K diventa ogni giorno più entusiasmante e, al di là di ogni retorica, tutto questo non potrebbe succedere senza il fondamentale contributo di entrambi. Ma che auguri sarebbero questi se non fossero accompagnati da un sontuoso regalo? Ebbene, eccolo servito. A partire da questo numero possiamo annunciare il trionfale (squilli di tromba, please) ritorno sulle nostre colonne del leggendario Derek Dela Fuente, mitico corrispondente da Londra. Lo abbiamo catturato e riportato alla base, per poterci gustare le sue clamorose anteprime e la sua prosa precisa e divertente. Siamo veramente felici di riaverlo con noi, lo ringraziamo per la scelta e, anche a nome vostro, gli inviamo un caloroso Welcome Back Derek!

Lo spazio è terminato e non resta quindi che ricordarvi il nostro appuntamento a Gennaio con la rivoluzione di K. "A livello multimediale, s'intende...".

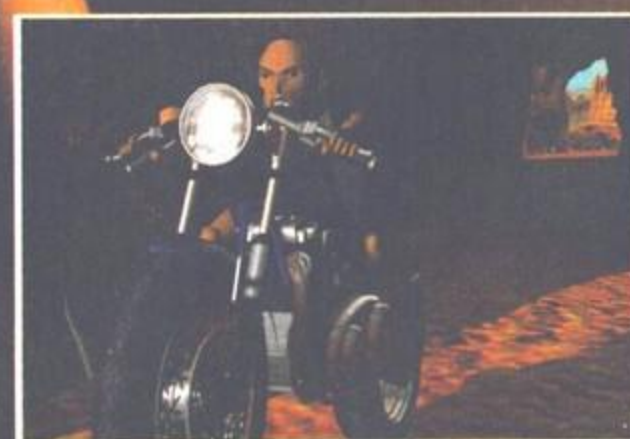
Roy Zinsenheim

EDITORIALE

TOMB™ RAIDER

QUESTA SI CHE E' UN'AVVENTURA !

Hey baby.
Sono Lara Croft.
Vuoi giocare con me?
Ci sono giungle, antiche rovine, prigioni, palazzi, tombe e piramidi da visitare, misteri da risolvere... le pistole?
Vabbè l'avventura ma...
GIU' LE MANI !!!

DELPI

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM O 100% COMPATIBILI,
PENTIUM, 8 Mb RAM,
20 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA VESA O LOCAL BUS,
VIDEO 256 COLORI,
JOYSTICK, SCHEDA SONORA.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

sommario

Siamo arrivati alla fine dell'anno, e ci apprestiamo a vivere (speriamo in armonia) la notte natalizia e l'inizio di un nuovo anno, che ci vedrà impegnati in una serie di innovazioni (l'editoriale di Roy è significativo!!!). Nel frattempo gustatevi il numero di K, sempre colmo di novità e review! Buone feste da parte di tutta la Redazione.

Speciale Rebellion a pag. 18

Rama a pag. 38

Magic a pag. 54

Broken Sword a pag. 60

TNT a pag. 120

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Max Pantani, Luca Fassina, Massimo Losa, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Gigio Rancilio, Daniele Falzone, Silvia F., Fabrizio Farenga, Alessanfro Peretti, Derek Dela Fuente.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

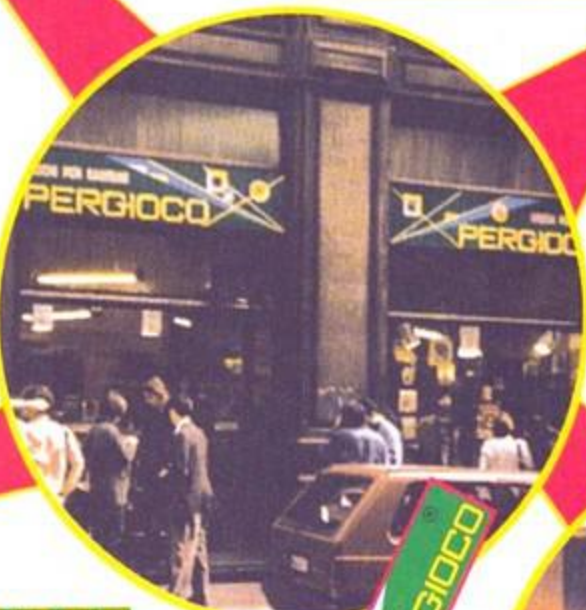
ISSN 1122-1313

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")

INDIRIZZO e-mail:
k.magazine@bbs.infosquare.it

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

Titolo	Prezzo
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS	89.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL	69.900
ABUSE	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	74.900
ACES COLLECTION	49.900
AD&D CORE RULES	69.900
AFTERLIFE	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL	29.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
ANGEL DEVOID	49.900
AREA 51 Americano Win'95	119.900
ASSASSIN 2015 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHT.	89.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	129.900
BACKPACKER	59.900
BAD MOJO	59.900
BATMAN FOREVER	59.900
BATTLECRUISER 3000AD	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	84.900
BENEATH A STEEL SKY	39.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	19.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
BIG RED RACING Italiano	74.900
BIOFORGE	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BLAM! MACHINE HEAD	99.900
BLITZKRIEG	10.000
BLOCK AND TACKLE	10.000
BLOODSTONE	10.000
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUG ! Italiano	69.900
BULLFROG PAK	49.900
BURIED IN TIME Italiano	99.900
BURN:CYCLE Italiano	10.000
BUSINESS JET	49.900
CAESAR	19.900
CAESAR II	49.900
CAPITALISM	69.900
CESSNA CUSTOM KIT	61.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	34.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	74.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CICA PER WINDOWS ITALIANO	29.900
CIV NET	69.900
CIVIL WAR Master Edition	79.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Inglese	89.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
CLOSE COMBAT Win'95 Inglese	84.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900
COLLEGE SLAM	79.900
COLONIZATION	39.900
COMANCHE 2.0	29.900
COMIX ZONE	39.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CONQUER Comm.Ing	79.900
COMM&CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM&CONQ./WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
COMMAND & C Command Comp.	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
CONGO Italiano	89.900
CONQUEST OF NEW WORLD Ing	49.900
CONQUEST OF NEW WORLD Ita	99.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900
CRUSADERS DARK SAVANT+Game	24.900
CYBERIA	49.900
CYBERIA 2 Resurrection Inglese	79.900
CYBERJUDAS	74.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
CYBERSPEED	39.900
CYBERSTORM Win'95	89.900
CYCLONES Italiano	10.000
D	49.900
DAGGER'S RAGE	29.900
DAGGERFALL	99.900
DARK FORCES	49.900
DARK SEED II	79.900
DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900
DARKER	49.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEADLOCK Inglese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEADLY TIDE Win'95 Inglese	84.900
DEATHKEEP	59.900
DEATHKEEP Win'95	69.900
DEFCON 5	49.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESCENT Levels of the World	29.900
DESTINY Win'95	99.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	29.900
DETROIT	19.900
DEVO SMART PATROL	79.900
DOOM II Italiano	49.900
DOOM DEATH MATCH	59.900
DOOM Level Master II	49.900
DOOM TOOLKIT Vol.3	29.900
DOOM: MASTER LEVELS OF...	59.900
DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Ft.)	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900
DREAMWEB	49.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl.II	19.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	59.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	54.900
DUKE NUKEM Nuke It	39.900
DUKE NUKEM TOOLKIT	29.900
EARTHSIEGE 1	19.900
EARTHSIEGE 2	74.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
ECCO THE DOLPHIN	69.900
ENTOMORPH	39.900
EURO '96 Inglese	29.900
EUROPE 2	79.900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 MANAGER	79.900
FABLE Italiano	69.900
FANTAMANAGER	59.900
FAST ATTACK	69.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA SOCCER '96	69.900
FIFA SOCCER '97 Italiano	79.900
FIGHTER DUEL NETWORK	89.900
FINAL APPROACH	74.900
FINAL DOOM	69.900
FIRE FIGHT Win'95	84.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FISTFIGHT	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	29.900
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	29.900
FLIGHT SCHOOL	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	99.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ing	99.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FOOTBALL Win'95	79.900
FRANKENSTEIN	69.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GEARHEADS	79.900
GENDER WARS	74.900
GENE WARS	89.900
GEX Win'95	79.900
GOBLINS 3	19.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900
GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900
HARDBALL 4	29.900
HARDLINE Inglese	84.900
HARDLINE Italiano	99.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HARVESTER	79.900
HAWAII SCENERY 5.1	59.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HIND Inglese	64.900
HIND Italiano	79.900
I HAVE NO MOUTH&MUST SCREAM	79.900
ICE & FIRE	69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INFOCOM MASTERPIECES	49.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
ISIS	64.900
JUDGE DREDD	79.900
KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LATEX THE GAME	99.900
LIGHTHOUSE The Dark Being	109.900
LINKS 386 CD	34.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
LINUX 6-CD SET	39.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE Italiano	49.900
LOCUS Win'95	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	49.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
MAJOR STRIKER	24.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	99.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MAXIMUM ROAD RACE	59.900
MAXIMUM ROADKILL	39.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	89.900
MECHWARRIOR II Netmech 8 Player	19.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900

PERGIOCO
MILANO
via SAN PROSPERO
MM1 Cordusio angolo via Dante

PERGIOCO
MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima angolo via Plinio

PERGIOCO
BRESCIA
via TRIESTE 4/A
fra via X Giornate e p.zza Duomo

PERGIOCO

Tanti auguri

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256 consegne rapide con corriere** da 16.000 a 23.000 lire, credit card

Titolo	Prezzo
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MECHWARRIOR II Win'95 Exp.Pack	64.900
MEGAPACK 4	69.900
MEGAPACK 5	79.900
MEGARACE	14.900
MEGARACE 2	79.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
MERIDIAN 59 Win95 x INTERNET Ita	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	89.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 1 & 2	69.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MORTIMER Win'95	74.900
MUMMY Tomb of the Pharaoh	99.900
MUPPET TREASURE ISLAND	79.900
MUTANT PENGUINS	59.900
MYST	49.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NAVIGATOR 6.0	74.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA LIVE '95	49.900
NBA LIVE '96	69.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	109.900
NEED FOR SPEED Special Edition	89.900
NEMESIS	109.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900
NET ZONE	79.900
NFL QUARTERBACK '97	74.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
NIGHT TRAP	49.900
NIHILIST	79.900
NORMALITY Manuale Italiano	79.000
OFFENSIVE	69.900
OLYMPIC GAMES	99.900
ONSIDE Complete Soccer	59.900
OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900
PAGANITZU	29.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PANZER GENERAL OnLine Win'95	39.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	10.000
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT FLIGHT ENGLAND&WALES	34.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF 486 CLASSIC	29.900
PHANTASMAGORIA Inglese	99.900
PHANTASMAGORIA Italiano Parlato	129.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	89.900
PINBALL WARRIORS	59.900
PIRATES! GOLD	29.900
POWER DOLLS 1.2	79.900
POWER THE GAME	49.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRE FLIGHT	69.900
PRINCE OF PERSIA CD COLLECTION	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	84.900
PRO BOXING	49.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	79.900
PTO II Pacific Theater Operations	84.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUAKE	69.900
QUAKE Aftershock	49.900
QUAKE Eternal Darkness	59.900
QUARANTINE II Road Warrior ITA	19.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAYMAN	59.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
REBEL ASSAULT Kit	49.900
REBUS Italiani	49.000
RENEGADE Italiano	29.900
RESCUE AIR 911	99.900
RETURN TO ZORK Italiano	94.900
RING CYCLE	59.900
RIPPER Italiano	129.900

Titolo	Prezzo
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	79.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROAD RASH Win'95	79.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	89.900
ROBOQUEST	79.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER	79.900
SCORCHED PLANET Inglese	69.900
SCORCHED PLANET Italiano	89.900
SCREAMER	54.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SEA LEGENDS	49.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SECRETS OF THE LUXOR	99.900
SETTLERS 2	79.900
SHANNARA	79.900
SHATTERED STEEL	79.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SHIVERS	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	49.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT STEEL	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM EXPLOSION	29.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SOCCER LEGENDS	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	99.900
SONIC CD Win'95	59.900
SPACE BUCKS	69.900
SPACE HULK Vengeance Win'95	99.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
SPEED RAGE	49.900
STAR CONTROL 3 Americano	99.900
STAR RANGERS	19.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	89.900
STAR TREK Klingon	99.900
STARFIGHTER 3000	69.900
STREET FIGHTER II	19.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STRIKER '96	69.900
SU-27 FLANKER DOS Inglese	74.900
SUPER KARTS Italiano	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SURFACE TENSION	69.900
SYNDICATE	49.900
SYNDICATE WARS	99.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TEAM F.1	79.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	29.900
TELETRASPUFFO Italiano	49.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERRANOVA Italiano	79.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE DIG Inglese	69.900
THE DIG Italiano	99.900
THE GENE MACHINE	79.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE PAGEMASTER	49.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	29.900
THE WAR COLLEGE	69.900
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	49.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900

Titolo	Prezzo
TILT	29.900
TIME COMMANDO Italiano	69.900
TIMELAPSE Ancient Civilizations	99.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96	99.900
TOON STRUCK Inglese	89.900
TOP GUN Manuale Italiano	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOSHINDEN	69.900
TOTAL PINBALL 3D	49.900
TOWER	99.900
TRACK ATTACK	59.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRIPLE PLAY BASEBALL '97	99.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS	49.900
UFO Enemy Unknown	29.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD Americano	34.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
URBAN RUNNER Inglese	59.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
VIRTUAL SNOOKER	59.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
VOYEUR 2	99.900
WARCRAFT II DE LUXE Inglese	99.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	49.900
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	109.900
WINGS OF GLORY	49.900
WINTER SUPERSPORTS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WIZARDRY GOLD	89.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN Amer.	99.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut	49.900
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900
WORMS UNITED	74.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
XENOPHAGE FULL	69.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	29.900
Z Inglese	69.900
Z Italiano	99.900
ZONE RAIDERS	29.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900

pc cd in arrivo

AGE OF SAIL
ALIEN TRILOGY
ATMOSFEAR *Italiano*
BATTLEGROUND: ANTIETAM
BLOOD & MAGIC AD&D
BLUE ICE *Italiano*
CIVILIZATION II+Scen. *Italiano*
DESTRUCTION DERBY II *Italiano*
DOWN IN THE DUMPS *Italiano*
EF 2000 EVOLUTION
ENEMY NATIONS *Italiano*
FLYING CORPS
FORMULA 1 *Italiano*
PRIVATEER 2 *Italiano*
RAMA *Italiano*
RED ALERT *Italiano*
SCUDETTO 2
TOMB RAIDER *Italiano*
U.S. NAVY FIGHT. '97 *Italiano*
BARBIE cd rom & DISNEY cd rom

pad e volanti

GRAVIS JOYPAD	49.900
THRUSTMASTER T2	299.000
THRUSTMASTER GP	199.000
MAD CATZ	159.000

consolle

PLAY STATION
399.000 lire

PERGIOCO
ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano quartiere Prati

PERGIOCO Point
MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

PERGIOCO
LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

PERGIOCO
negozi

I prezzi comprendono IVA,POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari

HARDWARE

NEWCHIP CD BOOK 750

Un nuovo nato in casa Newchip allarga la vasta gamma di laptop a basso consumo.

La tecnologia, oggigiorno, fa passi da gigante. Ogni mese ci vengono proposte nuove schede video, nuove schede audio, nuovi computer... ma sono in pochi coloro che si soffermano nel considerare le nuove caratteristiche dei computer da "tavolo", detti più comunemente laptop.
Ormai questa tipologia di computer si è evoluta a tal punto che varrebbe acquistarli al posto dei più ingombranti "tower" o "mini-tower", ovviamente tenendo sempre conto delle esigenze dell'utilizzatore.
Certo, perché nell'eventuale acquisto di un macchinario bisognerebbe sempre tenere conto dell'uso che se ne farebbe. Mettiamo, ad esempio, che un dirigente debba utilizzare, suo malgrado, il computer anche a casa. Dovrebbe tenere sempre sotto mano una certa quantità di dischetti, per memorizzare il lavoro corrente, dovrebbe sempre ricordarsi di fare copie di backup... insomma, deve avere anche la preoccupazione di tenere aggiornato il lavoro sui due computer, quello in ufficio e quello a casa.
Ma se tutto il lavoro lo facesse un solo computer portatile, che si trasporta comodamente sotto il braccio, e ha le prestazioni di un Pentium 133/166 con schermo a 32K colori SVGA, CD-ROM incorporato 6x e scheda sonora 16 bit già presente nel sistema? Beh, allora il discorso cambia. OK, lo pago un po' di più rispetto a un solo "mini-tower"... ma vuoi mettere la comodità? Pensate, è anche presente un trasmettitore IR per il collegamento a PC e stampanti compatibili con lo standard a raggi infrarossi.
Inoltre mi occuperebbe lo spazio di un'agenda sulla scrivania, e sarebbe molto più discreto in quanto nessuno ci potrebbe mettere le mani sopra durante la mia assenza, dato che me lo porterei appresso!

E i giochi? Nessun problema. Installati tutti i driver necessari, è possibile giocare a qualsiasi game disponibile in commercio!
Le prestazioni sono paragonabili a qualsiasi Pentium della stessa categoria, con il vantaggio di un minor ingombro. Le configurazioni sono personalizzabili, e non pongono limitazioni alle richieste del cliente.
Una vasta gamma di accessori completa questo piccolo gioiello tecnologico, rendendolo un prodotto decisamente interessante. Lo si può provare e acquistare presso Radarchim srl, tel. 02/58303929, al prezzo di Lit. 7.439.000 (configurazione P133, 16MB RAM, HD 810MB, Mouse TouchPad, Schermo TFT 10.4" 800x600 32K colori, CD-ROM 6x, Floppy Disk 1.44MB).
Decisamente consigliato da K.

Luca Monticelli

TAGLIANDO DI PARTECIPAZIONE

DA TAGLIARE ED INVIARE ASSIEME AL PROGETTO

Nome e cognome ______________________ Età ______

abitante in via ______________________

Città ____________ C.a.p. ________ Prov. ________

Telefono ____________ Fax ____________

Invio il mio progetto che verrà selezionato da K e Mediola. Il mio progetto potrà essere pubblicato da K e potrò essere invitato a presentarlo a Cagliari presso la Mediola, con tutte le spese di viaggio e soggiorno a carico di Mediola.

Il materiale inviato non verrà restituito. La titolarietà del progetto rimmarrà sempre del firmatario, che si rende garante della sua originalità nei confronti di terzi, sollevando R.C.S., Edi. Progress e Mediola da qualsiasi eventuale rivalsa di terzi.

Firma (del genitore se minorenne) ______________________

Ragazzi! Vi abbiamo dato il modo di imparare come si creano videogiochi, grazie ai dodici inserti di Colors "Diventa autore multimediale". Ora avete la possibilità di mettere in pratica ciò che avete appreso! In pratica, K vi sta offrendo l'occasione di farvi trovare una possibile collaborazione!
In simbiosi con l'affermata software house italiana Mediola (produttrice e ideatrice di titoli quali "Il Ballerino" di Jovanotti, "Woodspell" con i suoi folletti, e il futuristico "Side Effects"), K vi offre la possibilità di creare il "*Quake*" dei prossimi anni. Dovrete inviare un soggetto per la ideazione di un videogame. Tra tutti coloro che ci scriveranno, verranno selezionati i tre soggetti più meritevoli, e i loro ideatori potranno avere un soggiorno offerto da Mediola a Cagliari (dove l'acqua è davvero cristallina e la spiaggia è da sogno!, ndr.), e toccheranno con mano come si realizzano i videogiochi... e chissà che il gioco in produzione non sia proprio il vostro!!!
Inoltre, i tre invitati saranno omaggiati di tutti i programmi che Mediola ha prodotto finora.
Cosa aspettate, allora! Inviate i vostri elaborati all'indirizzo riportato a piè di pagina: Nel numero di Aprile saranno rese note le tre storie più interessanti, accuratamente selezionate dai redattori di K e dallo staff Mediola. Scrivete e non perdetevi questa "sugosissima" opportunità!

Cogliete al volo l'occasione!!!

Via Pagliano, 37 - 20149 Milano

SCRIVI PER K E DIVENTA ANCHE TU UN:

REDATTORE

PER VOI **50** CONFEZIONI DEL "K STARTER SET" DI

MAGIC L'Adunanza™

Avete sempre sognato di diventare un giornalista? Volete veder pubblicato un vostro articolo sulle pagine di K? Avete voglia di scrivere e di comunicare oltre che di giocare? E allora non perdetevi questa... magica occasione!

K cerca dei nuovi, originali, divertenti, folli, improbabili e imprevedibili collaboratori. Il vostro banco di prova? Una recensione, un articolo, un commento, una poesia, un disegno (sia su carta o in formato digitale), insomma una vostra idea seria o simpatica su uno di questi tre aspetti del "fenomeno Magic":

1) I disegni delle carte pubblicati in queste due pagine. (Apprezzate le cose belle? Dimostratecelo...).

2) Il gioco di carte da cui è stata tratta la conversione per PC. (Sapete già giocare a Magic? Spiegateci perché vi piace...).

3) La recensione del gioco per computer che troverete a pag. 54 in questo numero della rivista. (Vi considerate degli intenditori di videogames? Datecene una prova...).

FANTASTICO

Siate creativi perché abbiamo spazio solo per 50 nuovi adepti. Pubblicheremo ciò che ad insindacabile giudizio della redazione sarà pubblicabile e ricompenseremo i fortunati con 50 confezioni del "K STARTER SET" di Magic, composto da 2 mazzi e da 10 bustine del gioco Magic: L'Adunanza (da cui è stata tratta la conversione per PC), per un totale di ben 270 carte in italiano e di 2 manuali di regole. Insomma, vi stiamo offrendo il modo migliore per accostarvi a questo geniale gioco di carte. Quindi mano alla tastiera (o alle matite da disegno) e giù con le idee... La vostra carriera di Redattore Magico sta per cominciare e 13.500 carte di Magic sono lì ad aspettarvi!!!

- Saranno ritenuti validi solo gli scritti e i disegni accompagnati dal tagliando di partecipazione. NON sono valide fotocopie o similari!
- I testi non dovranno essere superiori come dimensioni ai 1.000 caratteri, dovranno esserci inviati su un dischetto ad alta densità e salvati in formato testo (.TXT) o Word per Windows (.DOC).
- I disegni non potranno essere superiori come dimensioni ad 1 Megabyte e dovranno essere salvati in formato TIFF, GIF, o PCX.
- Sul dischetto dovranno essere riportati nome, cognome, città e numero di telefono.
- Sui prossimi numeri di K troverete altri tagliandi, per cui se avete più di una idea che ritenete valida, potrete partecipare più volte. _Si potrà venire pubblicati anche più di una volta (e ricevere più premi)_: basta che ciò che ci mandate sia all'altezza.

Inviare in busta chiusa a: K - "Redattore Fantastico" Via Pagliano, 37 20149 Milano.

Tagliando di controllo

Il Redattore Fantastico è:

Nome ....

Cognome ....

Città ....

Tel. ....

La mia idea per K riguarda...

- [ ] i disegni delle carte
- [ ] il gioco di carte
- [ ] la recensione del gioco

MAGIC

Il gioco di carte collezionabili più famoso del mondo approda anche su PC, tentando di aumentare ancora di più la sua già incredibile diffusione. Infatti Magic non è solo un gioco; è un vero e proprio fenomeno di costume. Vediamo perché.

L'idea che sta alla base di Magic è molto semplice: si tratta di una sfida tra due maghi che devono prevalere uno sull'altro grazie alle magie in loro possesso.
Le magie sono rappresentate dalle diverse carte; hanno finalità, tempi e modalità di utilizzo diversi, e possono essere più o meno potenti. Le magie possono essere di cinque colori : Bianca (guarigione e protezione), Verde (vita), Blu (inganno), Rossa (distruzione) e Nera (morte). A queste vanno aggiunte le magie multicolore (Oro), che derivano dalla combinazione di quelle precedenti, e quelle incolori (artefatti).
Per poter lanciare una magia occorre spendere del Mana del colore giusto; il Mana è l'energia con cui si possono attivare le magie. Più una magia è potente, e più Mana richiederà per essere attivata. La fonte del Mana sono le Terre, carte speciali che servono a fornire Mana di un colore preciso: le pianure il bianco, le foreste il verde, le isole il blu, le montagne il rosso e le paludi il nero. Più terre si hanno a disposizione in tavola, e più Mana si potrà spendere ad ogni turno per lanciare magie. Il succo del gioco sta tutto qui; servendosi delle carte di Magic occorre costruire un mazzo (generalmente di 60 carte) il più possibile equilibrato, in grado di fornire terre a sufficienza per produrre il Mana necessario a lanciare le magie con cui attaccare l'avversario, o con cui difendersi.

CARTE COLLEZIONABILI

La trovata geniale che ha decretato il successo incredibile del gioco è stata l'idea di suddividere tutte le carte in gruppi, che vengono poi stampati in quantità differenti. I mazzi e le bustine di Magic vengono poi preparate con un alto numero di carte comuni, e un numero inferiore di carte rare o non-comuni (il livello intermedio). In questo modo le carte migliori, in genere, sono più difficili da trovare. Grazie a questa struttura, Magic non solo ha appassionato milioni di giocatori in tutto il mondo per le possibilità di gioco estremamente varie (non giocherete mai due partite uguali), ma ha anche attirato l'attenzione di numerosi collezionisti, più interessati all'aspetto delle carte (realizzate graficamente in maniera encomiabile) che al gioco in sé.

UN GIOCO IN CONTINUA EVOLUZIONE

Se già la distribuzione casuale delle carte porta Magic ad essere un gioco molto vario e sempre diverso, la continua aggiunta di nuove espansioni a tema non fa che aumentarne l'interesse. Oscurità, Origini, Leggende, Rinascimento, Era Glaciale, Alleanze e Mirage sono tutte espansioni da aggiungere alla versione base di Magic, che permettono di ampliare enormemente la quantità di carte utilizzabili, introducendo continuamente nuovi sistemi di gioco e la possibilità di creare nuove strategie. Vista la varietà di magie disponibili, diventa infatti semplice creare combinazioni particolari di più carte, spesso dagli effetti devastanti. Studiare mazzi nuovi, misurarsi contro strategie sempre diverse, non giocare mai una partita uguale all'altra, avere a disposizione carte sempre nuove e diverse. È per queste ragioni che Magic è diventato il successo che è; non è difficile cominciare a giocare, ma è molto difficile smettere. Più che un semplice gioco è un'esperienza, e un fenomeno di costume.

Antonio Perna

Il viaggio e l'avventura,
la scienza e il gioco, le favole e il teatro,
l'arte e la letteratura, l'uomo e la natura,
l'informazione e la formazione.

Per entrare in questo mondo straordinario,
ecco la password

INFERNO - 1

LA POTENTE COMPILATION "SPARATUTTO"

Se siete amanti degli *sparatutto 3D alla Doom*, vi conviene drizzare le orecchie: abbiamo potuto dare un'occhiata in anteprima ad un CD davvero interessante e colmo zeppo di livelli e di utility...

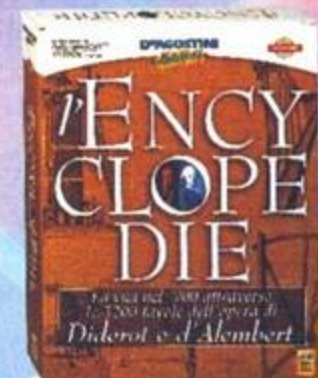
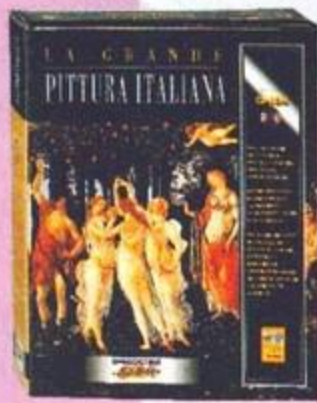
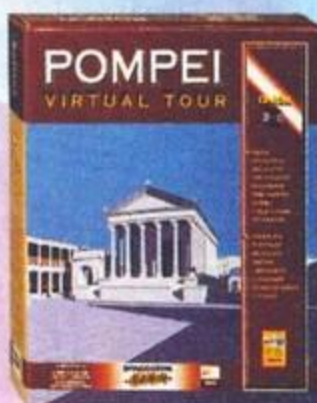
Nella nostra insaziabile ricerca di novità, noi della redazione di K questa volta ci siamo imbattuti in una piccola e deliziosa chicca. Abbiamo infatti scoperto che è in edicola un CD-ROM che pone la propria candidatura per diventare la la compilation definitiva per quanto riguarda gli sparatutto tridimensionali in stile Doom. Il contenuto promette di essere estremamente ricco e addirittura sontuoso. Anzitutto vi troverete contenuti in versione shareware i dieci migliori giochi per quanto riguarda la categoria degli sparatutto 3D, per intenderci quelli che hanno fatto la storia, presente e passata, dei videogiochi. Stiamo parlando di recentissimi successi quali *Quake* (presente nella sua più recente versione, la 1.06), *Duke Nukem 3D* e *Descent 2* e, andando via via a ritroso nel tempo, di successi "sempreverdi" come *Hexen, Heretic, Dark Forces, Doom II, Descent, Doom* e *Wolfenstein 3D* (il mitico capostipite che ha creato un genere). A meno di non fare un clamoroso errore, non ci risulta essere mai stata realizzata qui in Italia una compilation di questa portata.

E non è tutto, visto che per rendere ancora più conveniente l'acquisto del CD-ROM i curatori della compilation hanno voluto includere anche una ricchissima miniera d'oro, realizzata sotto forma di livelli aggiuntivi da giocare. Oltre 2.000 livelli per tutti i giochi sopracitati vi aspettano, attendendo solo di essere caricati in una maniera assolutamente semplice ed intuitiva, grazie ad una efficace interfaccia appositamente realizzata per questo prodotto. Inoltre, all'interno del dischetto argentato troverete anche una vagonata di utility software (che girano sia sotto DOS che sotto Windows) che vi permetteranno di crearvi da voi stessi dei nuovi livelli con cui magari far giocare i vostri amici.

La cura e l'attenzione con cui è stato assemblato questo CD sono dimostrate anche da una particolarità che il nostro Luca Fassina, "Doomologo" della redazione, ha poi particolarmente apprezzato: stiamo parlando della cosidetta "Top Ten", una sezione presente sul CD che contiene i migliori 20 livelli o episodi (un episodio è formato da più livelli coerenti tra loro) mai realizzati per Doom e Doom II secondo i curatori della compilation. Si tratta di un'idea davvero apprezzabile, che permetterà anche ai giocatori non troppo esperti di poter giocare immediatamente ai livelli aggiuntivi qualitativamente migliori, senza dover andare a scovarli tra i lunghissimi elenchi in cui sono stati ordinati gli oltre 2.000 file presenti.

Un'altra particolarità che distingue questo CD-ROM è che non verrà venduto in negozio, ma solamente in edicola ad un prezzo decisamente conveniente, vista la mole del contenuto.

Insomma, secondo noi è uno dei migliori regali che potete fare (o farvi) durante questo Natale... E poi, quando tra un paio di mesi il CD-ROM non si troverà più perché esaurito, non dite che non vi avevamo avvertito!

La grande enciclopedia multimediale Omnia'97 per lo studio, il lavoro, la famiglia e la storica enciclopedia di Diderot e d'Alembert. L'arte italiana ed europea.

Cultura generale

La storia e la geografia del mondo intero. Il mondo dei mammiferi. Un viaggio affascinante attraverso la storia delle invenzioni. L'apprendimento delle lingue straniere in modo rapido, efficace, divertente. I giochi, allegri e istruttivi, per i ragazzi di tutte le età.

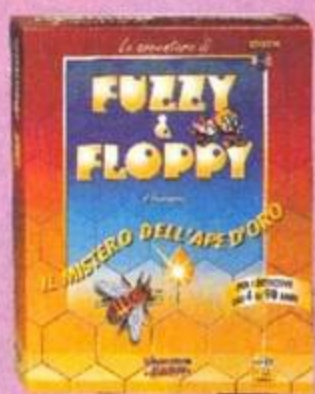
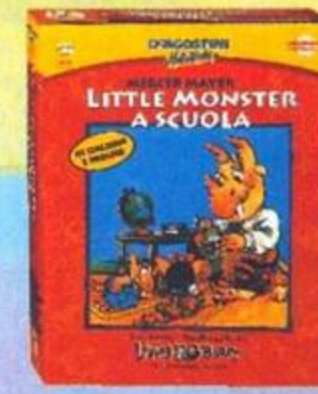
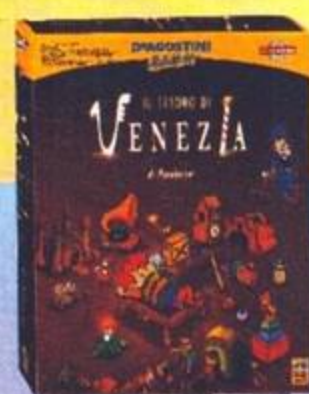
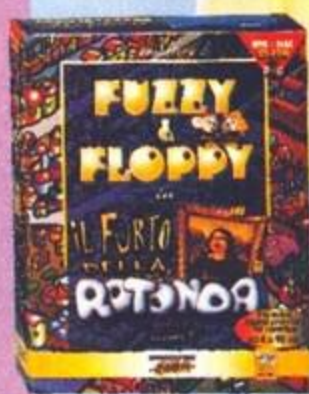
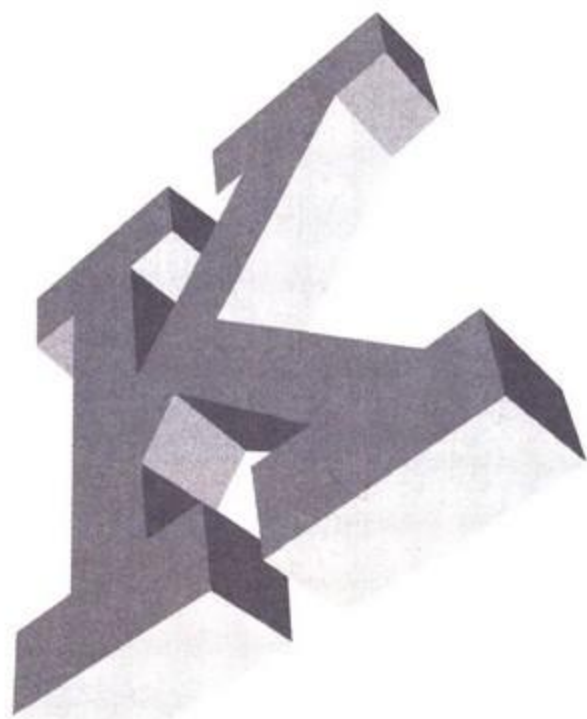
Arte e archeologia

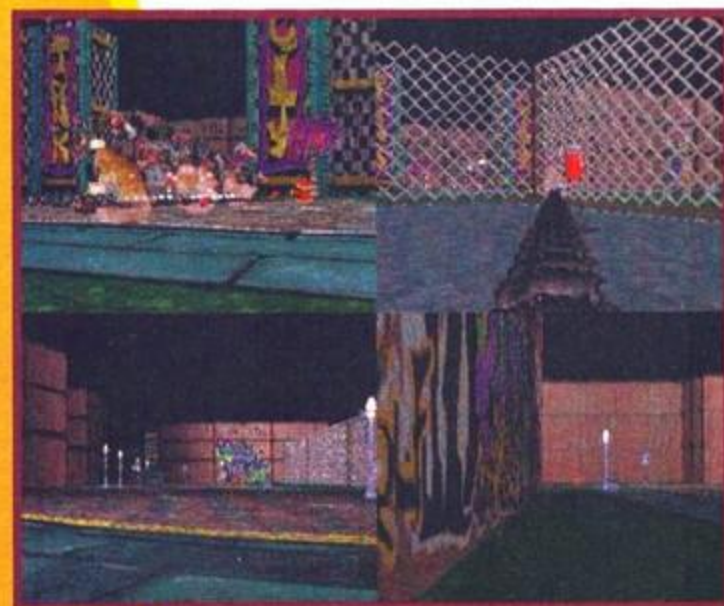
Geografia

Sono questi i temi della nuova produzione multimediale De Agostini,

Scienze e natura

Corsi

CD-ROM spettacolari, tecnologicamente perfetti, affidabili e innovativi, semplicissimi da usare sul proprio Personal Computer.

Intrattenimento

I nuovi confini del sapere.

REBELLION

Pare proprio che la Rebellion sia una delle case sviluppatrici che più farà parlare di sé nel '97. L'intrepido inviato di K non ha potuto resistere alla tentazione di andare a investigare...

Grande esclusiva. Rebellion è la prima major europea a firmare per la Microsoft.
Rebellion ha uno di quei nomi come Bullfrog e The Bitmaps che tu sai semplicemente che nasconde un gruppo CHE è 'un passo avanti'. Questi team sono molto noti: Rebellion è invece una compagnia misteriosa, almeno lo era sino a quando non ho chiamato Paul Topping - il loro addetto alle Pubbliche Relazioni e uomo di punta - per vedere cosa ci dovremo aspettare da loro nei prossimi mesi. Mi hanno invitato in maniera del tutto spontanea e mentre mi incamminavo per le strade universitarie di Oxford, dove la maggior parte dei cervelli del Sud sta lavorando alla grande, avevo grandi aspettative su ciò che avrei visto... e non sono stato deluso.
Nonostante Jason Kingsley (direttore creativo e CEO, praticamente la metà della squadra che possiede e manda avanti la Rebellion assieme al programmatore Chris) mi abbia rivelato un sacco di succulente news non posso divulgare altro che il gioco chiamato **Mr. Tank**... Tutto quello che posso lasciarmi sfuggire è che il '97 potrebbe ben essere l'anno della Rebellion.

I LAVORI

"Abbiamo un gruppo di tecnici appositamente specializzato nello sviluppare strumenti il più 'flessibili' possibile per permetterci di creare differenti ambientazioni. Abbiamo una macchina che funziona attraverso un network e permette a sei artisti di lavorare contemporaneamente allo stesso progetto".

Jason Kingsley

Camminando per i loro uffici corpi e macchine si alternano a pagine di codici e schermate colorate.
Girate un angolo e troverete altre stanze con altri corpi, o 'talenti', come suggerisce Paul. L'attività certamente convoglia un vibrante ed efficiente nucleo di gente. Normalmente, lasciatemelo dire, un gruppo di ragazzi che siedono bevendo Coca e fumando danno un' altra impressione... qui no.
Dopo aver visto alcune impressionanti *utilities* dai programmatori su come ottimizzare i codici per far sì che i giochi funzionino, la mia attenzione si è focalizzata sul linguaggio tecnico, da loro costantemente accompagnato da dimostrazioni reali come non ho mai visto da altre parti: non basta dire ho la macchina più veloce, non c'è come verificare le cose di persona. Sperando abbiate un quadro abbastanza chiaro sul team Rebellion, eccovi l'intervista con Jason Kingsley (JK) e Paul Topping (PT).

K: La Rebellion è sul mercato da quattro anni. Possiamo fare una rapida panoramica sui vostri prodotti passati o su quelli sui quali avete lavorato?

JK: "Il nostro prodotto più famoso è stato Alien contro Predator per l'Atari Jaguar, una licenza della 20th Century Fox. Penso sia stato anche responsabile di una buona parte delle vendite dello stesso Jaguar. Abbiamo scritto anche Chequered Flag per Atari, una gara di macchine che ha avuto buone recensioni ed è certamente una delle migliori nel suo campo.
Ora la Rebellion sta iniziando ad affermarsi: abbiamo una grossa produzione di gare in 3D e anche un adventure".

K: Qual è stata la filosofia dietro la nascita della Rebellion?

JK: "Prima della Rebellion ero un free-lance che lavorava con molti gruppi, ma finiva sempre che i miei termini di consegna non coincidevano con quelli degli altri. Se stabilisci una consegna c'è una ragione e va rispettata al posto di lasciare le cose al caso. Ero stufo di collaboratori che non raggiungevano i propri obbiettivi. In più avevo pochissima voce in capitolo: era molto stressante cambiare sempre partner. La Rebellion si basa sull'idea di avere un 'one stop shot': posso arrivare con un' idea e so di avere un team che ci lavora come una mente unica. In questo modo credo si facciano giochi migliori".

K: Quante persone lavorano alla Rebellion?

PT: "L'estate scorsa abbiamo raggiunto un massimo di quarantacinque persone. Oggi siamo una quarantina, ovviamente parlo dei lavoratori fissi. A volte prendiamo degli esterni per registrare sequenze filmate o altre piccole cose: possiamo contare su un solido team interno".
JK: "La Rebellion è uno dei più grandi team indipendenti in circolazione: molti altri colleghi hanno contratti di collaborazione molto stretti con gli editori, noi non abbiamo nulla contro le strategie di mercato dei grandi editori ma ci sono pochi pro e troppi contro... Siamo nella posizione in cui ci troviamo perché abbiamo ancora una possibilità di scelta".

K: Dopo quattro anni siete comunque una compagnia con un'immagine misteriosa. E' una scelta?

JK: "Prima che prendessimo Paul dalla 21st Century Publishing eravamo molto legati ai nostri editori per la pubblicità di un prodotto. Paul ha avuto una grande parte per migliorare il nostro 'aspetto'. Non abbiamo voluto creare il mistero... se avessimo realizzato Alien Vs Predator su playstation oggi ci conoscerebbero tutti ed avremmo molti più soldi! Il Jaguar è una sorta di macchina-culto e questa definizione ci si è riflessa addosso. Comunque non ho rimpianti: quel lavoro ci ha dato l'opportunità di splendere in un nuovo formato. A quel tempo andava bene così".

K: Quanti prodotti potete sviluppare in contemporanea?

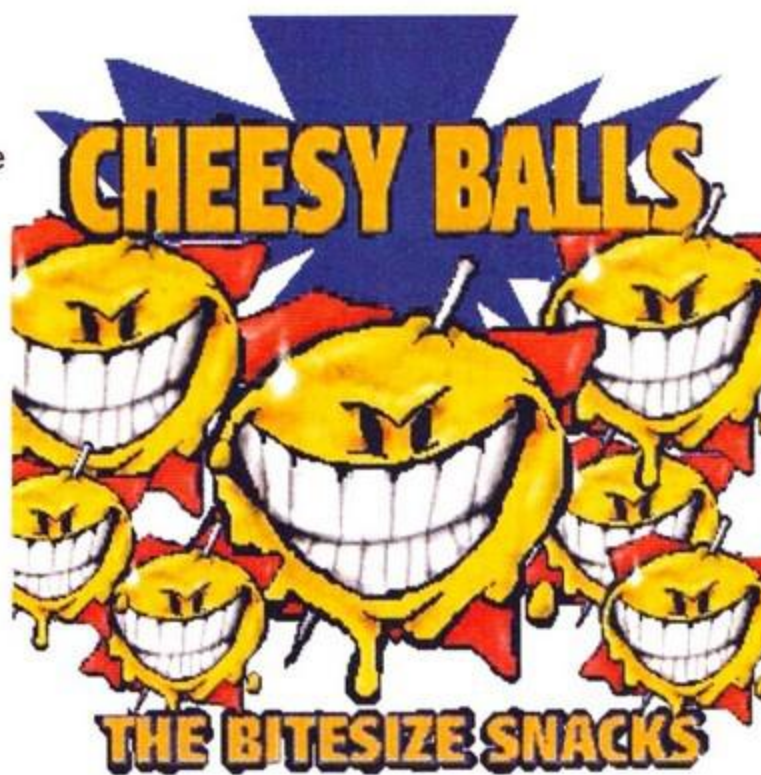
JK: "Al momento abbiamo nove differenti formati per quattro titoli. La maggior parte dei gruppi di sviluppo hanno più specifiche. Per esempio, il gruppo che si occupa dell'artwork cura anche il design e i programmatori si cimentano con le differenti versioni del prodotto. Nessuno è fisso solo su un singolo aspetto del gioco... E' un sistema che rende il lavoro certamente più divertente".

DIRECT PIC

"Anche se la Rebellion ha lo standard delle macchine Silicon Graphics è bello vedere un team di sviluppo usare programmi come 3D Studio. Jason sostiene che 'è buono e giusto usare un Silicon ma è un errore pensare che faccia tutto da solo: c'è un uomo dietro quella macchina'. La creatività è l'aspetto più importante".

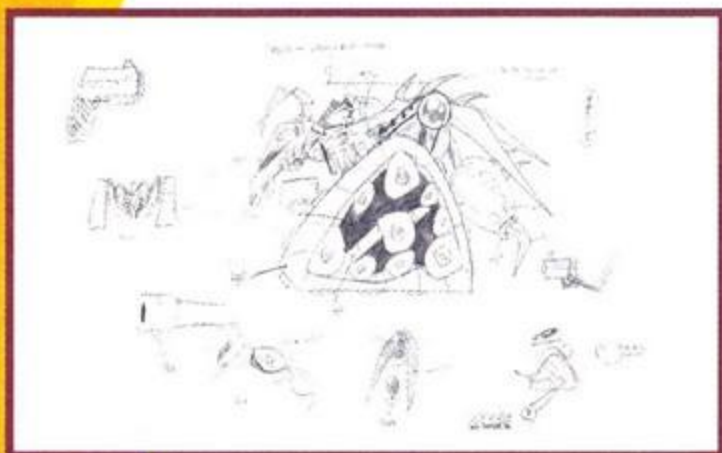
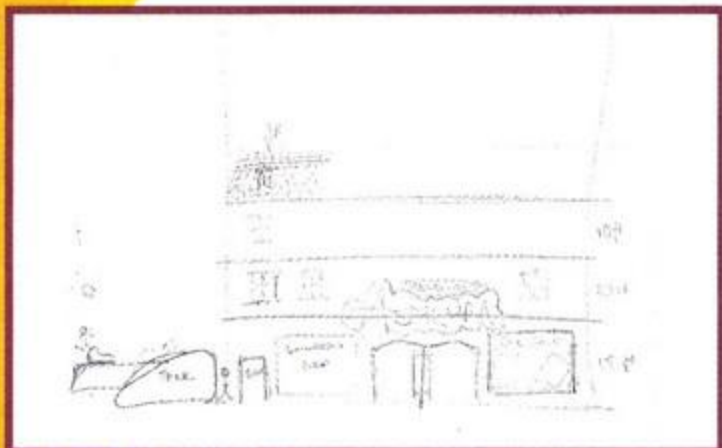
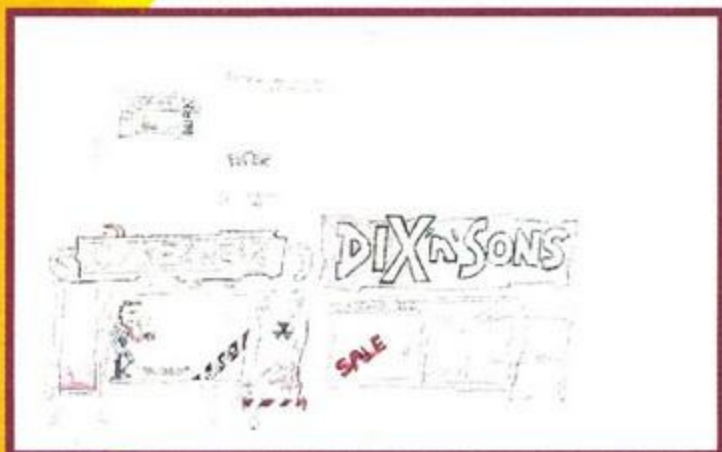
Jason Kingsley

K: Scrivete e curate tutti gli storyboard 'in casa'?

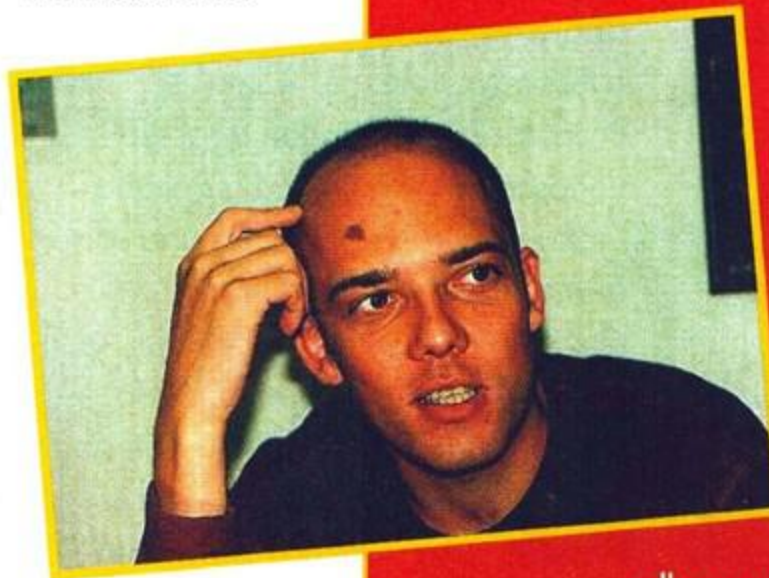
JK: Solo quando ci servono. I nostri documenti relativi ai disegno raggiungono anche le trecento pagine di illustrazioni: un buon inizio è molto importante per l'intero progetto. Abbiamo scrittori nostri, ma questa è solo una piccola parte del gioco. Disegni e bozze sono l'ideale per farsi un'idea, un gioco ha però bisogno di essere più dinamico ed interagire col giocatore, deve esserci un buon effetto".

K: Che macchine prediligete?

JK: "La nostra attuale politica è di avere giochi sia per Playstation che per Saturn. Stiamo pensando al PC ma senza penalizzare nessuna delle altre piattaforme. Nintendo 64 sembra una macchina molto buona, ma chi sa cosa potrebbe succedere domani?".

PT: "Sono sicuro che se si fanno i prezzi gusti si vende bene. I prodotti della Rebellion sono per i consumatori".

K: Sembra che il PC abbia fatto il suo tempo e che la gente voglia arcade e giochi d'azione sulle macchine...

PT: "Il PC è la macchina più potente che si possa comprare. Se hai un Pentium 100 con una Direct 3D può andare veloce come qualsiasi altro sistema in circolazione. Anche se non tutti hanno mille sterline da spendere per un PC, basta che in sei mesi la gente inizi a scrivere con il software di Direct 3D e nessuno avrebbe più motivo di comprare altro: al posto di prendere una nuova console basterebbe prendere una scheda (costa appena 200 sterline)".
JK: "Un Direct X è un programma software che si interfaccia con l'hardware e con Windows 95. Permette ai programmatori di standardizzare il lavoro: per esempio, Mr. Tank gira con la stessa velocità su DOS o Windows 95".

K: Quali sono i pregi maggiori della Rebellion?

JK: "Siamo ben qualificati tecnicamente. Non puoi mai garantire che un gioco sia un best seller ma quello che cerchiamo di fare è mettercela tutta in termini di imput tecnici. Abbiamo molto entusiasmo e si vede dai nostri prodotti: hanno moltissima attenzione alle spalle".

Jason Kingsley è l'uomo che ha avuto l'idea mentre Paul Topping ha completato la presentazione e l'ha sottoposta ai clienti. La Rebellion ha una struttura aperta tanto che sembra che chiunque possa mettere del suo in un qualsiasi prodotto sia in campo tecnico che visuale.
Chris Kingsley, il direttore tecnico, lavora direttamente alla produzione ed alla programmazione.

VECCHI CAPPELLI

"Molti gruppi parlano dei loro nuovi motori 3D, quello che facevamo noi due anni fa. Solo che noi continuiamo a migliorarli: è per questo che noi abbiamo il miglior motore Direct 3D"

Paul Topping

K: Qual è lo standard degli attuali giochi per PC?

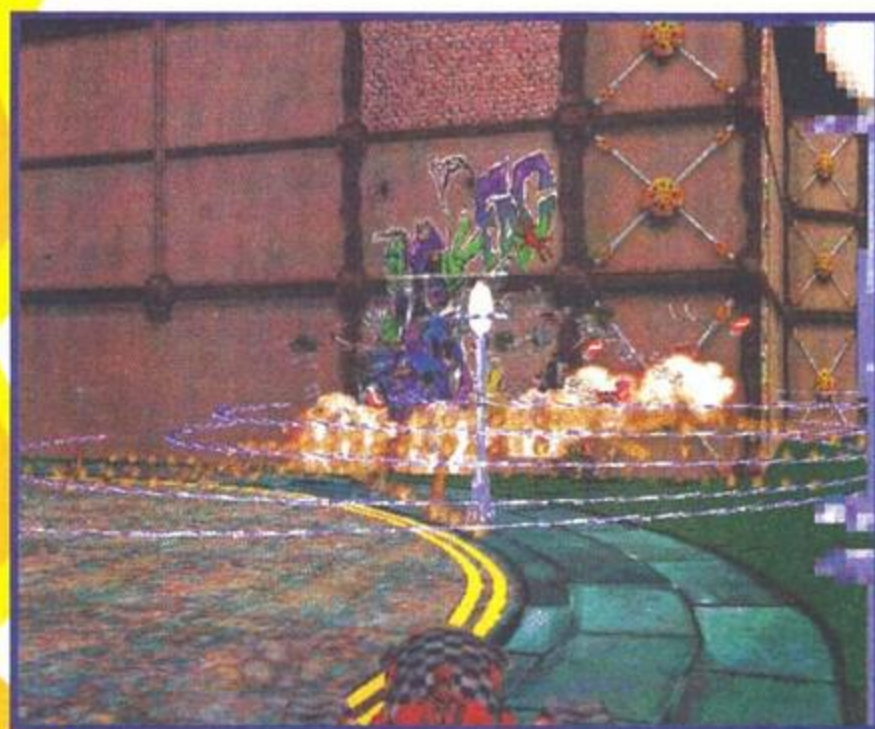
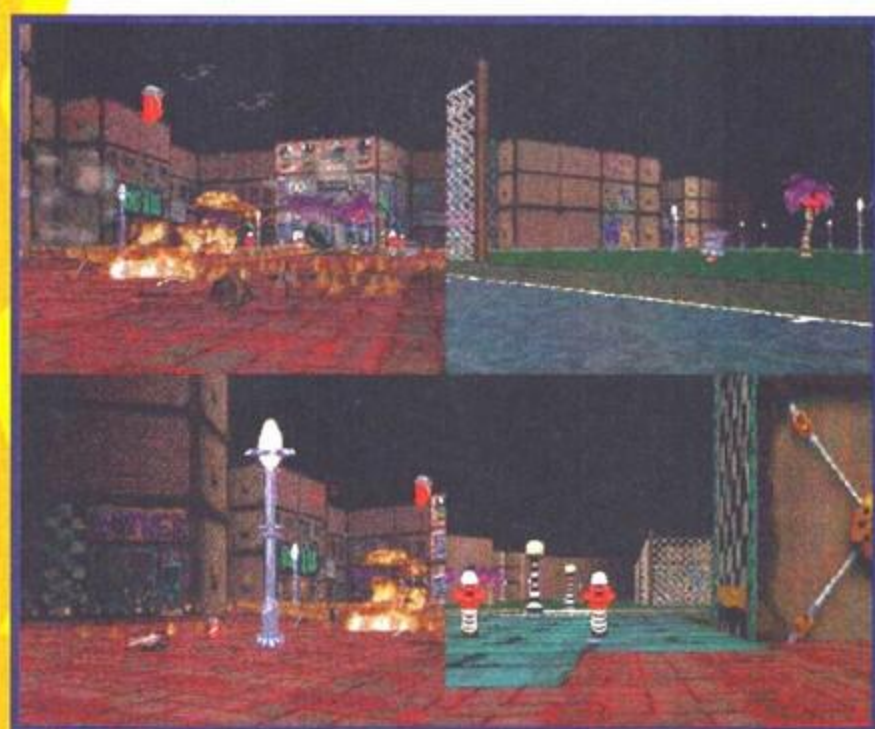
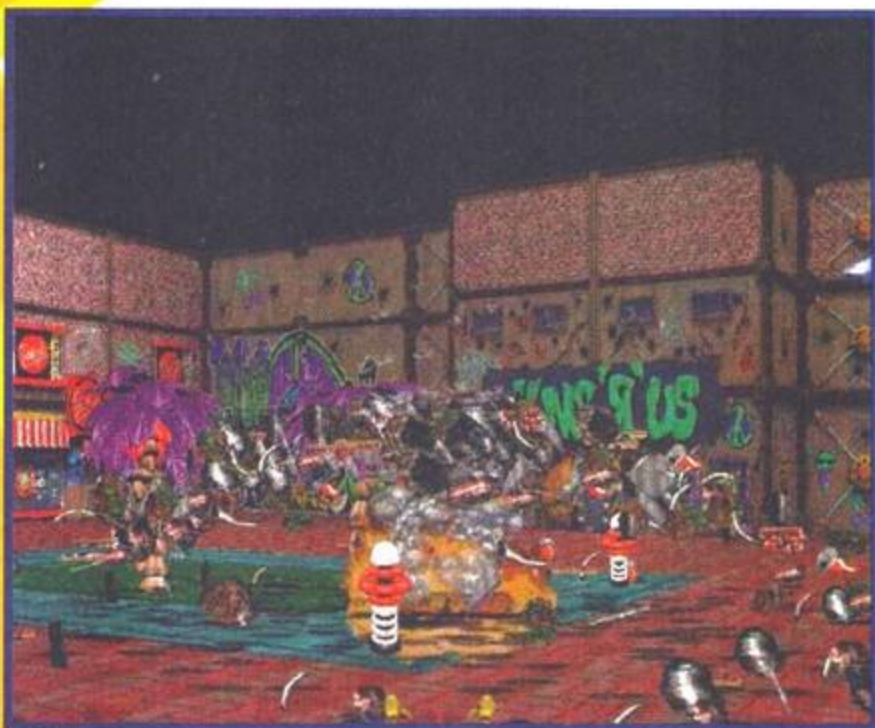
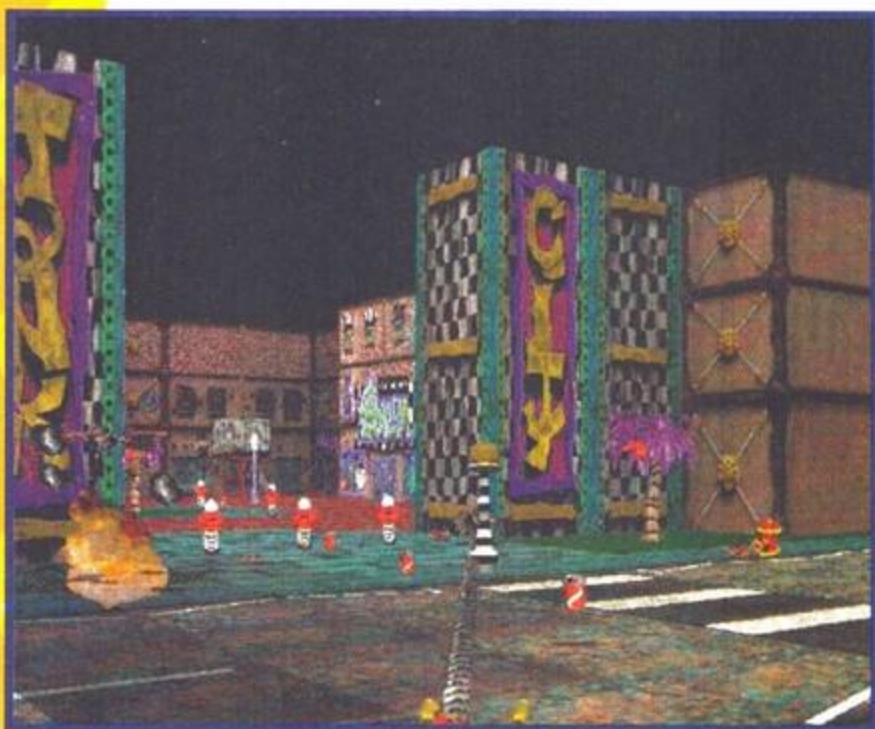
JK: "Ce ne sono troppi e sono troppo simili".
PT: "Ci sono alcuni giochi veramente eccellenti ma esiste anche un orrido strato di prodotti dal bassissimo standard".

PARLIAMO DI Mr. TANK...

JK: "Abbiamo assemblato il nostro motore per oltre 18 mesi: è stato creato per Mr. Tank ma verrà usato anche per altri prodotti".
PT: "Questo è il primo prodotto veramente nostro, dal concept all'ultimo codice senza avere un editore... è il prototipo di come si devono fare le cose. Generalmente si tende ad essere coperti da qualcuno, ma noi non vogliamo stupidi suggerimenti inutili - anche se siamo pronti a cambiare idea, qualora le critiche fossero veramente costruttive. Ora che il gioco è stato finito a modo nostro ci sono un sacco di editori che lo vogliono".
JK: "E' eccitante essere lasciati liberi di prendere le proprie decisioni ed avere tutto il tempo che si desidera per apportare delle modifiche alle parti che non ci convincono".
PT: "Lo scenario di gioco è semplice: puoi entrare in una serie di carri coloratissimi e andare in giro tipo Doom. E' stato disegnato come un gioco per diversi giocatori, sia su un unico PC che su un network. Nel 'single-mode', comunque, l'intelligenza artificiale del computer rende il gioco affatto tedioso. Ogni tank ha una 'personalità' ben precisa: arriva addirittura ad imparare da se stesso mentre il gioco prosegue. I parametri nei quali si muove sono moltissimi e danno un grande senso di 'reale'".
JK: "Le schermate in alta risoluzione sono qualcosa che dovete vedere

L'IMPORTANZA DEI NUMERI

Ai giorni nostri i giochi buoni non devono solo capire cosa vuole il consumatore, ma anche dare l'assicurazione alla gente che chi li produce abbia l'esperienza richiesta. La maggior parte dei giochi ha bisogno un altissimo grado di preparazione matematica.
Essere un buon programmatore non è abbastanza: comprendere gli algoritmi di un programma di un motore 3D è essenziale per ottimizzare il prodotto.
Con Mr. Tank potrete vedere come questi conti siano fondamentali per la rapidità e la nitidezza delle immagini".della prima edizione, che non sono più in stampa da diversi anni (le famose unprinted, vera manna per i collezionisti); finalmente potrò giocare con Mox, Black Lotus e Timewalk. Ma vieni!!!

BEDLAM
• CINQUE AMPIE ZONE DI GIOCO CIASCUNA CON CINQUE MISSIONI.
• CINQUE SQUADRE DI TERRESTRI DA CONTROLLARE.
• MIGLIAIA DI CREATURE NEMICHE.
• TUTTI GLI ELEMENTI SULLA VIDEATA POTRANNO ESSERE DISTRUTTI
• FINO A 12 GIOCATORI IN RETE.
• STRAORDINARIO AUDIO CD.
REQUISITI DI SISTEMA
Minimi:
• 486 DX-2 66 MHz
• 8 Mb di RAM
• Scheda video SVGA VESA compatibile a 256 colori
• Da 25 a 125 Mb di spazio libero su HDD
• CD-ROM 2x
• Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
• Mouse Microsoft o compatibile
• DOS 6.0 o superiore o Windows 95
Consigliati:
• Pentium 75 MHx
• 16 Mb di RAM
• Scheda video SVGA VESA compatibile a 256 colori
• Da 25 a 125 Mb di spazio libero su HDD
• CD-ROM 2x
• Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
• Mouse Microsoft o compatibile
• DOS 6.0 o superiore o Windows 95
MIRAGE
PC CD ROM
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Le immagimi di questa pagina mostrano come il motore tridimensionale della Rebellion abbia caratteristiche tecniche a dir poco impressionanti!

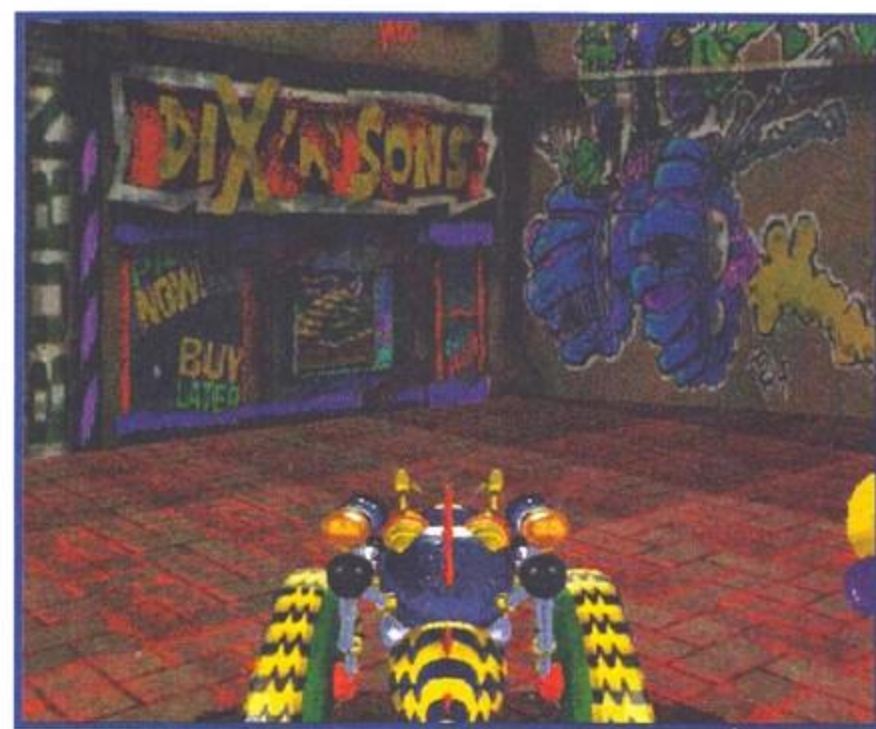
per crederci: anche su un 486 gira veloce e non rallenta nei passaggi di scena. Un 486/100 è la macchina ideale ma non è male anche il passo precedente".

PT: "La grafica è unica ed è tecnicamente differente dai giochi conosciuti. Il metodo di controllo ha un puntamento praticamente perfetto".

JK: "Mr. Tank è un gioco basato sui combattimenti nelle arene: ci saranno cinque differenti ambientazioni con diverse arene ciascuna. Dovrà essere un gioco al quale tornerete ancora ed ancora sia per raggiungere il top che per distrarvi per un quarto d'ora".

IN CONCLUSIONE

Mr. Tank offre un'eccitante full immersion di colori e immaginazione. Dal corto ma impressionante demo che ho visto, con esplosioni translucide e botti pirotecnici da togliervi i calzini, sembra che i ragazzi della Rebellion - uno dei più modesti gruppi di persone che io abbia mai incontrato - siano già navigati vincenti. In giro c'è un sacco di concorrenza, ma Mr. Tank offre un gioco pieno di pompante adrenalina con una classica prospettiva 3D e nessuna regola inutile: 'Vai e uccidi'. Grandi scenari, un sacco di armi da cui pescare anche per il più pretenzioso dei giocatori di arcade ma soprattutto la sofisticatezza della versione multiplayer, le ottime e varie visuali e - ovviamente - un sistema di apprendimento ed allenamento per aiutare il novello giocatore a familiarizzare con i comandi. Le domande chiave per qualsiasi gioco o team di sviluppo sono: *'rispettiamo cosa vuole il consumatore?', 'siamo tecnicamente all'altezza dei maggiori team di sviluppo?', 'questo gioco si sposta un passo avanti nel suo genere, tecnicamente e nel design?'* Se le risposte sono tutte positive avete di fronte la Rebellion. Loro stanno arrivando, siete pronti a riceverli?

Derek Dela Fuente

UN MOTORE INNOVATIVO

Ogni team di sviluppo parla sempre dei propri motori innovativi. La Rebellion ha il proprio ARE 3 ENGINE che ha alcune impressionanti particolarità:

- routine ultraveloci di gestione 3D con possibilità di movimento in tutte le direzioni (assi X,Y,Z);
- supporto multipiattaforma: Playstation, Saturn, DOS, Windows '95 Direct Draw e Direct 3D;
- utilizzo di poligoni curvi e cilindrici (!);
- supporto di alte risoluzioni grafiche (anche 1280x1024);
- routine di accelerazione per il tracciamento dei fondali, il texture mapping, la gestione delle ombre e degli effetti di Gouraud Shading;
- utilizzo di oggetti 3D dotati di capacità di Morphing.

Z

FATEVI SOTTO!

Straccia, frantuma, polverizza, annienta i tuoi antagonisti: vogliono impedire ai tuoi robot di conquistare i 5 pianeti! Ogni robot ha personalità e caratteristiche diverse: le loro azioni sono perciò imprevedibili! Si butteranno nella mischia lottando fino alla fine, sfruttando il vastissimo arsenale di armi e mezzi a disposizione, oppure scapperanno di fronte al nemico?

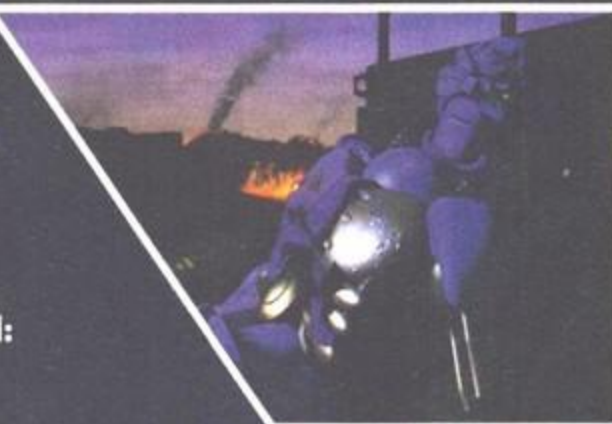
Dai famigerati BITMAP BROTHERS, un cocktail di ritmo incalzante, genialità, tecnica e umorismo perverso. Ci sono 20 livelli rizza capelli e possono affrontarsi in battaglia 4 giocatori.

Un capolavoro a livello mondiale.

CMDR: ZOD

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 40 Mhz,
8 Mb RAM,
RACCOMANDATO
486/66 Mhz CON 8 Mb RAM,
SOUNDBLASTER,
LETTORE CD.Rom 2X.

£ 119.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

Abbiamo visto

Come nasce un videogioco? Con che spirito si affronta la realizzazione di un videogame, in Italia? Lo abbiamo chiesto a Paolo Germinale e allo staff di Mediola, società italiana produttrice di videogames.

Kappa: ***Come è nata l'idea di fare Woodspell, e come mai avete sviluppato l'idea del soggetto in un bosco pieno di folletti?***

Mediola: Come spesso capita, anche la gestazione di Woodspell è stata assai travagliata, ma sin dall'inizio era ben salda in noi l'idea di scoprire inanzitutto e di raccontare e giocare con tutte le creature e le stranezze che si nascondono in un bosco.
Sin da piccoli avevamo ascoltato le fiabe e le leggende che si narrano riguardo al Piccolo Popolo, ma mai eravamo riusciti a vederli di persona... Poi un giorno ci siamo incontrati con un lavoro, o meglio una sfida comune da affrontare: convincere tutti della reale esistenza di gnomi, elfi, folletti e troll...
Così abbiamo ripreso a camminare e girovagare per le montagne e i boschi dove, tra ginepri contorti e rocce millenarie, puoi imbatterti in mille straordinarie avventure.
Paolo ha iniziato a scorrazzare per l'interno della Sardegna, fotografando alberi e pietre a cui mancavano solo la parola, cercando tracce e prove dell'esistenza dei nostri eroi. Poi, al ritorno, raccontava a Giovanni di strani eventi accadutigli e quelle pietre, magicamente, si sono trasformate in personaggi dotati di parola e con cento e altre storie da raccontare...
Ci siamo così resi conto che l'avventura era proprio la scoperta di tutte le strane e diverse forme di vita che si possono trovare in un bosco.
Bisogna imparare a osservare, ad ascoltare e rispettare la natura; solo così potrai riuscire a conoscerne tutti i suoi meravigliosi segreti. Woodspell, in fin dei conti, era solo un sogno fantastico da sognare e, elettronicamente, da raccontare.
Da questo alla realizzazione di un CD-Rom il passo, però, non è breve, né semplice.
In sintesi: Giovanni è arrivato con un disegno di due metri e qualche decina di centimetri pieno di pietre incastonate in rami di alberi intrecciati a facce di tipi a dir poco bizzarri (a proposito: chi scopre di chi sono le facce di Woodspell vince un premio!); a volte perdeva per strada qualche pezzo ma, dopo qualche urlo, lo ridisegnava meglio di prima (questo è un simpatico scherzo da fare solo ai grandi artisti: nascondete i loro disegni e li rifaranno ancor più belli!). Nel frattempo, la sua faccia di gomma veniva presa in prestito per mimare i vari personaggi nelle loro diverse espressioni.
Paolo, in maniera ciclica, si documentava rigorosamente sulle fiabe popolari e le loro più erudite interpretazioni, chiedeva ai quattro venti ultime ed aggiornate informazioni su folletti, elfi ed affini, raccontava di strani incontri con le sopraddette entità, scriveva pagine e pagine di storie che venivano immancabilmente modificate, veniva dato per disperso tra le regioni più impervie dell'isola, giurava sulla bandiera del Genoa di aver sfidato degli gnomi al lancio della lippa e di aver perso, solo per pochi centimetri, a "chi sputa più lontano...".
A volte si intratteneva in considerazioni filosofiche sul lavoro in gruppo ma spesso l'uditorio aveva... qualcosa di più importante da fare.
Entrambi ancora oggi sono sotto osservazione in merito a strani incontri che sostengono aver avuto.

K: ***Descriveteci brevemente la "catena di montaggio" necessaria per fare un gioco come Woodspell. A proposito... chi ha pensato agli enigmi?***

Mediola: Dal punto di vista tecnico, le fasi di creazione e produzione di un titolo interattivo sono una scienza ancora da scoprire.
I punti fondamentali sono comunque l'idea e la sceneggiatura, la mappa generale di navigazione, il progetto visivo e lo storyboard tecnico.
Una delle differenze principali con altri prodotti simili è che in Woodspell la navigazione è libera e gli ambienti sono collegati anche graficamente uno all'altro. Non c'è alcuna interfaccia, nè barra con i soliti bottoni di comando o di help, ma è il giocatore che, con il solo mouse, decide cosa fare e dove andare.
Questo sicuramente ha provocato delle difficoltà progettuali e, forse, dei limiti all'interazione, ma sono tutti rischi che sapevamo dover affrontare.
Gli ambienti e i personaggi di Woodspell sono tutti disegnati a mano dal buon Giovanni. Poi sono stati scansionati e colorati al computer. Le animazioni, a una media di otto frames al secondo, sono state particolarmente curate sia nella regia, sfruttando alcuni tipici trucchi dei cartoni animati, sia nella sincronizzazione audio il cui risultato ci sembra veramente buono.
I giochi in Woodspell sono spesso la condizione di attivazione degli scroll agli ambienti successivi.
Anche la costruzione dei giochi non è semplice, in quanto bisogna tenere conto di svariati elementi: devono essere comprensibili e coerenti con la storia e con il pubblico cui ci si rivolge ma anche intriganti e possibilmente rigiocabili; bisogna prevedere tutti gli eventi successivi alla soluzione o all'errata soluzione dell'enigma da parte del giocatore; non ci si deve comunque dimenticare di un rinforzo positivo o di un aiuto verso l'utente. Ad esempio, in una scena di Woodspell un mostro con il cappello da notte in testa, all'improvviso, mangia il mouse del giocatore il quale si trova, apparentemente, senza possibilità di azione: ancora oggi ci chiediamo quale reazione possa provocare nel giocatore la sparizione del suo unico elemento di interazione, nel senso che qualcuno potrebbe anche pensare ad un errore di progettazione... Insomma, in questo campo la

i folletti!

possibilità di sbagliare è alta ma questa, oltre a essere una condizione umana, è anche l'unica maniera per imparare a migliorarsi in futuro...

K: *Chi ha pensato alle musiche? Mi ricordo che durante la mia visita presso i vostri studi sentivo delle canzoni che poi nel gioco finale non ci sono... Quanti cambiamenti sono stati fatti in generale?*

Mediola: In effetti la scelta dello stile musicale ci ha provocato qualche ansia in più.
Il problema era questo: che tipo di musica ascoltano gli gnomi? Le loro canzoni in quale lingua devono essere cantate? E questa, sarà comprensibile a tutti gli umani di questo e degli altri mondi?
Anche qui l'isola che ci ospita ci ha suggerito la soluzione. Nel bosco di Woodspell si suonano strumenti e melodie sarde e si canta "a tenores". L'incontro e il lavoro realizzato con i Tazenda (che hanno composto ed eseguito le musiche originali di Woodspell) ha raggiunto livelli qualitativi di cui siamo particolarmente soddisfatti. Inoltre abbiamo avuto la fortuna di avere con noi il "belnico", uno strano figuro che forse ha capito che il suo vero mestiere è quello di far interagire suoni, voci, strumenti, rumori... facendo sempre molta, molta attenzione...!

K: *Pensate di convertire il gioco anche per le console quali PlayStation o Saturn? A quando, invece, la versione in italiano?*

Mediola: Ad oggi in effetti non si è pensato a una conversione per PlayStation, anche perché prima dovremo chiedere l'autorizzazione ai nostri amici Gnomi e Folletti che attualmente si trovano in vacanza...
La versione italiana esce fra qualche giorno, stiamo pensando a quella per gli extraterrestri, così quando arrivano sapranno con chi avranno a che fare!

K: *La grafica è uno degli aspetti che colpisce maggiormente lo spettatore... e le animazioni non sono da meno! Quanto tempo c'è voluto per fare una animazione come quella del folletto del primo schermo? Inoltre, quante persone hanno lavorato al programma? Ho saputo che hanno partecipato anche persone di altre nazioni...*

Mediola: Essendo Woodspell un prodotto pensato e realizzato per il divertimento della famiglia, siamo sempre stati convinti che l'aspetto visivo e delle animazioni dovesse essere di altissima qualità.
Se ciò è avvenuto è per la passione e il lavoro di Giovanni Talami e Andrea Jula, che hanno coordinato e seguito il team di grafici che con professionalità e abnegazione ha voluto credere a questa avventura.
Paolo Germinale e Federica Viani hanno poi trasferito il lavoro di sceneggiatura interattiva e di storyboard al team software (perché, ahinoi, senza programmatori sono dolori!!!) che è riuscito a inventarsi algoritmi e chilometri e chilometri di codice per far sì che quel sogno oltre che da sognare fosse anche da giocare.
Questo solo per dire che l'idea di Woodspell era anche quella di dimostrare che l'ideazione e la produzione di un CD-Rom è un lavoro di molte e diverse teste creative e che solo una forte coesione di gruppo (i cui ingredienti sono: riunioni, discussioni, liti, risate, piacevoli inganni, scherzi, urla, incitamenti e buon cibo... Ottimo il "porceddu", ndr.) può portare alla realizzazione di un prodotto che sarà sempre qualcosa di più e di diverso dalla semplice somma delle singole parti...
Anche perché, quando meno te l'aspetti, c'è sempre qualche gnomo che s'infila nel tuo computer e tutte le tue certezze se le porta via...

Intervista condotta da *Luca Monticelli* a:

Paolo Germinale, umanista economico ed ex-attore, ha sempre sviluppato progetti creativi secondo la regola del massimo rischio minimo beneficio...

Giovanni Talami, illustratore e fumettista, collabora con Renzo Calegari. Disegna inoltre molte altre belle cose...

a cura di
Antonio Perna

Nonostante il passare degli anni, la passione per le macchinine da corsa non tramonta mai...

SUPERSONIC RACERS

Ancora un gioco di corse per la Playstation realizzato dalla Mindscape, ma con diverse caratteristiche particolari che gli permettono di emergere e di distinguersi dalla massa. Con Supersonic Racers potrete mettervi al volante di otto bolidi da strada, tutti con caratteristiche proprie differenti, per affrontare la bellezza di più di trenta circuiti, distribuiti in dieci scenari diversi, secondo cinque possibili modalità di gara. La grafica è stata impostata come in un cartone animato, e ricorda molto Wacky Races nello stile dei personaggi, mentre l'azione viene inquadrata dall'alto con una vista in 3D poligonale che ricorda molto Micromachine. Le piste sono state realizzate con molta fantasia: potrete saltare sui tetti delle case, volare tra le nubi, intrufolarvi in una casa stregata o alla base di un vulcano in eruzione, affrontando vari tipi diversi di ostacoli, naturali e non. Il tutto per cercare di arrivare primi in una gara singola, per vincere un campionato, per affrontare un singolo avversario in una sfida diretta o inserita in un tabellone per arrivare a vincere la coppa. Oppure potrete affrontare la modalità shootout, dove dopo ogni gara viene eliminato chi arriva ultimo sul traguardo. Se disponete del multitap potrete giocare fino in otto contemporaneamente a Supersonic Racers, dando vita a sfide infinite e divertentissime. E ricordate: in gara ogni scorrettezza è ammessa.

Casa: Mindscape
Genere: Corse
Difficoltà: Media
N° di giocatori: 1-8

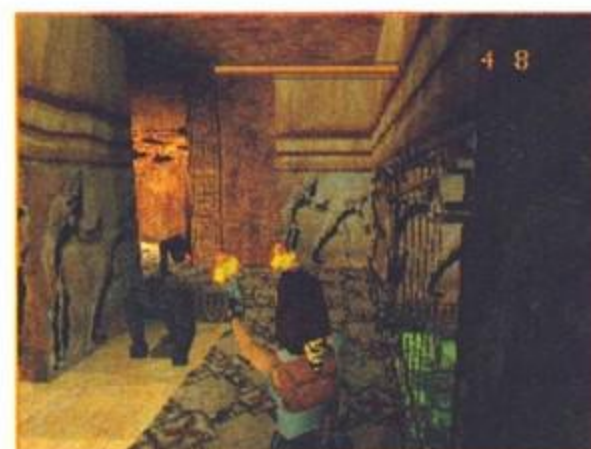
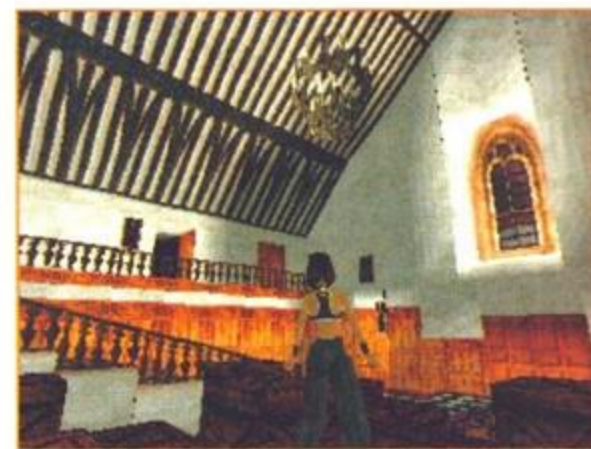
Voto: 900

GRAFICA:
★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★★

Dopo l'ottima realizzazione per PC, la Core si ripete sulle console a 32 bit, regalandoci un gioco di esplorazione straordinario.

TOMB RAIDER

Lara Croft è una giovane e avvenente esploratrice, che dovrete guidare attraverso una serie di tombe antiche e inesplorate alla ricerca di un misterioso e antico artefatto. Dopo averlo recuperato, però, vi renderete conto che altri segreti attendono di essere svelati; segreti che potrebbero costarvi la vita. Tomb Raider è un gioco di esplorazione in 3D, capace di miscelare perfettamente azione, combattimenti e risoluzione di enigmi. Ritmo e suspance si alterneranno sapientemente mentre voi condurrete l'esplorazione di vari siti archeologici, muovendovi da antichi templi Incas a costruzioni romane, da inviolate tombe egizie a rovine perdute della mitica Atlantide. L'azione viene seguita alle spalle della protagonista (gran bella ragazza) permettendovi

di spingere lo sguardo in profondità attraverso gli enormi scenari in 3D in cui vi muoverete, realizzati con cura e animati molto realisticamente. La varietà dei nemici, la storia avvincente narrata dai filmati, le dimensioni vastissime di ogni livello e la grande quantità di azioni che potrete svolgere vi impediranno di annoiarvi, e vi coinvolgeranno come solo i grandi giochi possono fare. Imperdibile.

Casa: Core
Genere: Esplorazione 3D
Difficoltà: Media
N° di giocatori: 1

Voto: 950

GRAFICA:
★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★★★

Esordisce ad opera della Sony quella che dovrebbe diventare la nuova mascotte della Playstation: Crash Bandicoot, protagonista di un platform degno della massima attenzione.

CRASH BANDICOOT

a cura di
Antonio Perna

SI RINGRAZIA
SOFTWARE UNIVERSE
TEL. 02/4230010

La Sega propone Sonic e Nights; la Nintendo, da sempre, propone Mario; e da oggi anche la Sony può mettere in mostra una mascotte che dovrebbe diventare il nuovo simbolo della Playstation: Crash Bandicoot. Seguendo le migliori tradizioni della storia dei videogiochi, il malefico Dottor Neo Cortex è il malvagio squilibrato di turno che rapisce la fidanzata di Crash per farne la cavia di alcuni esperimenti che lo potranno portare alla conquista del mondo. Trama classica e senza sorprese; vediamo il gioco. Crash Bandicoot è un platform sviluppato con grafica 3D, anche se non vi potrete muovere liberamente per i vari scenari, ma dovrete seguire degli itinerari predefiniti; in ogni caso alcuni livelli sono stati realizzati in grafica bidimensionale, come gli arcade più classici. Seguendo lo scorrere dei livelli dovrete eliminare svariati nemici saltando loro sulla testa o eseguendo una giravolta; allo stesso modo è possibile aprire le scatole che trovate lungo il percorso per raccogliere bonus, energia in più, vite extra. Naturalmente, impegnandovi nella ricerca potrete scoprire delle locazioni segrete e bonus speciali particolarmente ricchi. Crash è un personaggio molto simpatico, bene animato e facile da controllare, ed è il personaggio ideale per un platform davvero ben fatto, che sulla Playstation ancora non si era visto. Per questo, anche se le innovazioni introdotte da Crash Bandicoot non sono straordinarie, la realizzazione tecnica eccellente, e la giocabilità immediata e coinvolgente, fanno del nuovo gioco Sony un titolo divertente e apprezzabile che non dovrebbe mancare in casa degli amanti dei platform.

Una vecchia gloria delle sale giochi approda in versione integrale sul Saturn per rivivere con un pizzico di nostalgia un grande gioco di corse.

OUTRUN

SEGA SATURN

Pubblicato sotto l'etichetta Sega Ages (che riproporrà i titoli più famosi della Sega degli anni Ottanta), Outrun è il gioco di corse che ha spopolato nelle sale giochi di mezzo mondo a metà degli anni Ottanta. Alla guida di una Ferrari Testarossa decapottabile, e con una biondona da competizione seduta al vostro fianco (è di serie sulle Ferrari), vi dovrete lanciare sulle strade d'America per raggiungere, entro il limite di tempo prestabilito, il traguardo di ogni livello. Al termine di ogni sezione potrete scegliere, grazie ad un bivio, quale nuovo livello affrontare, permettendovi di gareggiare sempre in ambienti diversi ad ogni partita. Velocità, precisione e freddezza al volante vi saranno indispensabili se intendete guadagnare la vittoria.
Grazie all'hardware del Saturn finalmente è possibile avere a casa propria il gioco originale, esattamente così com'era, con tutti i pregi e i difetti che questo significa. Paragonato a capolavori come Sega Rally, Outrun è decisamente meno accattivante, vista la grafica scarna e il sonoro limitato. Ma se siete tra quelli che si sono entusiasmati in sala giochi, di fronte a quello che all'epoca era il gioco più bello, non potrete non restare affascinati dalla possibilità di giocarlo a casa. Per questo abbiamo dato due voti al gioco: il primo è per chi desidera solo le novità al passo con i tempi, il secondo è per i nostalgici.

PLAYSTATION

Il meglio di K Console

Arriva il seguito di uno dei giochi di maggior successo mai pubblicati per Playstation, e si tratta di un nuovo, imperdibile classico.

Wipeout 2097

a cura di
Antonio Perna

Tra un secolo nel futuro le gare di velocità avranno assunto toni più spettacolari e violenti di quelle dei giorni nostri: a bordo di velocissime navicelle, sospese ad un metro dal suolo, vi dovrete lanciare in circuiti tortuosi e pieni di sorprese non solo per correre più veloci dei vostri avversari, ma anche per raccogliere quante più armi possibili durante la gara per eliminare i corridori più pericolosi. Gli altri faranno lo stesso con voi, e per questo avrete a disposizione uno scudo energetico ricaricabile per proteggervi; ma una volta terminata l'energia... kaputt! Wipeout 2097 offre ai giocatori ben 8 tracciati, tutti enormemente più lunghi rispetto a quelli del primo Wipeout, quattro classi di veicoli (più una segreta) e un numero di partecipanti alla gara più elevato. La grafica è stata ancora migliorata rispetto all'originale, con più dettagli in pista, un uso più fantasioso dei colori e l'aggiunta delle scie luminose alle spalle dei veicoli, con degli splendidi effetti di luce. Il controllo delle navicelle è stato semplificato rispetto al primo episodio: è ora più facile tenere in pista il proprio mezzo, più maneggevole e pronto a rispondere ai comandi. Questo non significa però che il gioco sia diventato più semplice; il numero più alto di piloti in pista, infatti, non farà che aumentare la sfida e a rendere più ardua la strada verso la vittoria. Se vi è piaciuto il primo Wipeout, non fatevi assolutamente scappare Wipeout 2097; altrimenti... non fatevelo scappare lo stesso!

Casa: Psygnosis
Genere: Corse
Difficoltà: Media
N° di giocatori: 1 (2 in link)

Voto: 950

GRAFICA:
★★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★ ★★

Anche gli amanti della Formula Uno ora avranno di che divertirsi.

FORMULA ONE

La Psygnosis si conferma una delle software house più prolifiche e di migliore qualità per la console di casa Sony. Dopo averci stupito con Wipeout e Destruction Derby, e con i relativi seguiti, è ora il turno di una simulazione di Formula Uno. Tredici scuderie disponibili, 35 piloti (quelli del campionato del mondo 1994-95) e 17 circuiti sono i grandi numeri di Formula Uno, il primo gioco per console che permette di simulare tutto il campionato mondiale sulla vostra Playstation. Ogni aspetto della simulazione è stato adeguatamente coperto dal programma della Psygnosis: assetto della macchina, soste ai box, usura meccanica, qualifiche. La grafica è assolutamente strepitosa, con tutte le vetture e i circuiti della stagione scorsa riprodotte fedelmente e con grande ricchezza di dettagli. Le inquadrature sono molto spettacolari, e permettono di seguire al meglio la gara; la grafica è realizzata talmente bene che in più di un'occasione vi sembrerà di assistere ad un vero Gran Premio. Persino i rilevamenti del tempo e i distacchi tra un'auto e l'altra sono riprodotti su schermo come quelli ufficiali che si vedono in TV. Oltre che in modalità simulazione è possibile giocare a Formula Uno anche in modo arcade, rendendo ogni gara più frenetica, anche se meno realistica; inoltre è possibile collegare due Playstation con un cavo link e giocare in due contemporaneamente. Il sonoro è forse l'aspetto più debole di tutto il programma, ma si attesta comunque su livelli più che buoni. Se siete appassionati di Formula Uno non fatevi sfuggire questo gioco, sicuramente uno dei migliori disponibili per Playstation.

Casa: Psygnosis
Genere: Corse
Difficoltà: Media
N° di giocatori: 1 (2 in link)

Voto: 930

GRAFICA:
★★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★ ★★

- L'ATMOSFERA DELLA SERIE CINEMATOGRAFICA PERFETTAMENTE TRASPOSTA SUL VOSTRO PC
- PIÙ DI 30 LIVELLI DI GIOCO PIENI DI SUSPANCE
- UTILIZZA NUMEROSE ARMI TRA CUI GRANATE, FUCILI AD IMPULSI, LANCIAFIAMME
- EFFETTI SONORI E MUSICHE DA BRIVIDO

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75
- 8 Mb di RAM
- DOS 6.0 o superiore o Windows 95
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA

Consigliati:
- Pentium 90
- 16 Mb di RAM
- DOS 6.0 o superiore o Windows 95
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA

PC CD ROM

DISTRIBUITO DA HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

SIMULAZIONE CALCIO

UEFA Champions League

In questo periodo stanno uscendo parecchie simulazioni calcistiche, che seguono l'orma di Fifa '96... UEFA C.L. si rinnova e cambia veste grafica.

La grafica ricorda quellla di Fifa '96.

Per i primi mesi del '97 la Krisalis ha in serbo per tutti gli appassionati un nuovo gioco di calcio dalle caratteristiche innovative e spettacolari che riprodurrà la Champions League 1996-97, con tutte le squadre e i giocatori che vi partecipano. Si tratta del primo programma per computer che può esibire il logo della Champions League sfruttando la licenza originale dell'UEFA, e sarà strutturato seguendo il regolamento della manifestazione sportiva originale: una fase eliminatoria preventiva, una serie di gironi all'italiana, quarti e semifinali con la doppia sfida, e finalissima secca per assegnare la coppa tanto ambita.

L'aspetto del programma ricorderà molto le partite che vediamo abitualmente in televisione: la grafica dei menu e dei sottotitoli, il logo, la musica ufficiale, saranno tutte riprodotte fedelmente, così come le formazioni delle squadre partecipanti e i giocatori che ne fanno parte. Ad arricchire ulteriormente il programma sarà anche disponibile un completo database di tutti i calciatori, con la loro fotografia, i dati più importanti e le caratteristiche tecniche. Se la vostra squadra del cuore non gioca in Champions League potrete sempre editare i nomi dei vostri giocatori preferiti, e persino inserire le loro fotografie passandole allo scanner. Inoltre si potrà decidere di vestire la maglia di ben 32 nazionali diverse.

Passando alle caratteristiche del gioco, UEFA Champions League sarà sviluppato interamente in 3D, con un nuovo motore grafico che riproduce molto realisticamente le movenze dei calciatori, elaborate grazie alle più avanzate tecniche di motion capture. In questo modo tutti i movimenti dei giocatori verranno riprodotti con la massima naturalezza e grande realismo. Oltre alla Champions League sarà anche possibile prendere parte ad un torneo a 32 squadre ad eliminazione diretta, cui potranno partecipare fino a sedici persone (e fino a quattro contemporaneamente nello stesso incontro), per dare vita a sfide entusiasmanti con gli amici. La grafica sarà in SVGA e, dalle fotografie che abbiamo visto, sembra che sarà di ottima qualità; le animazioni dei giocatori dovrebbero essere tra le più realistiche mai apprezzate (ci saranno anche giocatori che si allacciano le scarpe, che protestano con l'arbitro o che fanno riscaldamento a bordo campo prima di entrare in gioco), ed è previsto lo sviluppo di un sofisticato sistema di controllo per gestire le posizioni dei calciatori in campo. Per avere un giudizio sulla giocabilità del programma, e per verificare se le buone premesse viste finora saranno adeguatamente sviluppate, vi rimandiamo alla recensione del gioco, su uno dei prossimi numeri di Kappa; state in campana.

Antonio Perna

Le texture e le animazioni dei giocatori sono molto valide.

STAR GENERAL

Si avvicina il momento in cui, dopo aver comandato Panzer, Sherman e draghi, potremo tuffarci nel profondo spazio stellare: preparatevi a solcare le galassie e portare morte e distruzione su pianeti alieni!

È con riverente entusiasmo che ho fatto partire il demo di Star General, dopo aver apprezzato così tanto i suoi tre predecessori (Panzer, Allied e Fantasy General): devo dire che non sono rimasto affatto deluso, ma andiamo con ordine. Innanzitutto occorre sottolineare che la versione che ho potuto provare è largamente incompleta rispetto al prodotto finale (il quale comunque dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi quando leggerete queste righe), anche se i meccanismi fondamentali del gioco sono già perfettamente funzionanti. E' possibile infatti guidare in combattimenti futuristici ognuna delle sette razze che animano la guerra totale per la conquista dell'universo, sia nello spazio che sulla superficie dei pianeti da esse abitati. Sono molte le analogie con i fratelli maggiori, ma altrettante sono le interessanti innovazioni: vediamo un po'.

TRA NEBULOSE E BUCHI NERI

Star General è un gioco di strategia spaziale, ambientato in un universo dove sette razze si affrontano per la supremazia; i programmatori della SSI promettono che nella versione finale sarà possibile prendere il controllo di una di queste razze in qualità di comandante assoluto, e di guidarla alla conquista di universi diversi ad ogni partita (non vi ricorda Master of Orion?). Attualmente, gli scenari visionabili sono semplicemente del genere "spara e ammazza", ovvero con la distruzione della flotta dell'avversario e la colonizzazione dei suoi pianeti come unico scopo, ma il gioco definitivo contemplerà anche battaglie in cui la vittoria consisterà nel raggiungimento di obiettivi specifici. Cominciamo però ad analizzare ciò che fino ad adesso è analizzabile, ovvero il meccanismo di gioco vero e proprio.

IL GENERALE STELLARE

Star General si gioca su due livelli: nello spazio, con potenti flotte di astronavi, e sulla superficie dei pianeti, con truppe terrestri e aeree. Il giocatore avrà quindi a disposizione due tipi di "eserciti": le astronavi, molto varie come

funzione e caratteristiche (incrociatori, trasporti, navi da battaglia, ecc.), serviranno ad aprirsi la strada nello spazio contro i nemici fino a raggiungerne i pianeti, per poi sbarcare le truppe terrestri e spostare il conflitto in termini più familiari a chi non mastica di iperspazio. Molto numerose anche le categorie di unità planetarie (fanteria, carri armati, aerei, artiglieria, ecc.), diverse da razza a razza (come già le astronavi) e adibite a scopi militari specifici: chi già conosce Panzer General non avrà difficoltà a

individuare il modo migliore di gestire questa fase del gioco. Ma attenzione! Non è tutto qui: se Star General fosse stato semplicemente questo, non ci sarebbe stato sicuramente da gridare al miracolo. E' stata aggiunta anche una maggiore attenzione al lato "gestione risorse" (a proposito, SG girerà sia su WIN95 che su DOS), anche se in modo piuttosto semplificato. Per poter costruire le proprie unità e per poter accedere ai livelli tecnologici più alti (leggi: versioni più potenti delle diverse categorie di unità) è indispensabile costruire apposite installazioni sui pianeti (biodomes, miniere, fabbriche, complessi militari) e stazioni

orbitanti. Alcune di queste *facilities* hanno la funzione di produrre punti ricerca, la cui gestione oculata è assolutamente indispensabile per il successo. Infatti, questi punti servono a costruire unità, installazioni e altre interessanti cosucce come bombe ai neutroni (come è rilassante ascoltare il suono del loro scoppio sopra la capitale del vostro nemico!). I punti, così come i punti prestigio di panzeriana memoria o i soldoni di Fantasy General, sono ottenibili anche conquistando i possedimenti nemici e sconfiggendo le truppe avversarie, o ordinando alle proprie astronavi da ricognizione di esplorare gli asteroidi, su cui si possono scoprire interessanti giacimenti minerari o pericolosi draghi spaziali (e addio astronave!). Ogni tanto si liberano nello spazio perniciose tempeste ioniche, che possono danneggiare le flotte, e i buchi neri sono in grado di risucchiare simpaticamente una nave che sia parcheggiata lì vicino.

SOMIGLIANZA TRA FRATELLI

Rimane sempre valida la caratteristica che ogni combattimento vinto aumenta l'esperienza dell'unità sopravvissuta, e che le unità esperte sono notevolmente più forti di quelle appena acquistate. Come nei precedenti General, ogni unità ha un certo numero di "punti ferita" che decresce con le perdite in combattimento e può essere ripristinato con i punti ricerca. Importanti sono anche le scorte di munizioni e carburante (immaginate una nave spaziale alla deriva senza una goccia di benzina! Come? Le astronavi non vanno a benzina? Ah, allora immaginate una nave spaziale alla deriva senza una goccia di gasolio!). La grafica, sullo stile dei precursori, è stata ulteriormente migliorata, e gli sfondi danno veramente l'impressione di trovarsi davanti una fotografia da telescopio. Molto belle le raffigurazioni delle unità, anche se per gustarle appieno ci vorrebbe probabilmente un monitor di grosse dimensioni (diciamo dal 17" in su), dato che sono forzatamente un po' piccole.

L'interfaccia, infine, è

sempre la stessa, ovvero molto comoda e abbastanza intuitiva: nonostante il demo girasse sotto WIN95, non è a finestre come in Allied General, ma a tutto schermo e a icone come in Panzer e Fantasy.

CHE COSA MANCA?

Che dire di più? Beh, si potrebbe concludere con tutto quello che ci sarà nella versione definitiva (che comunque, come detto prima, non dovrebbe tardare) e che non è stato ancora inserito a tutt'oggi: la musica, degli effetti sonori *più brevi* (adesso un combattimento dura 10 secondi per tutti i boom!bang!baubaumiciomicio!), le animazioni filmate (non chiedetemi che cosa raffigureranno), l'enciclopedia delle unità (che si prospetta voluminosa e graficamente attraente), la diplomazia (sì, sì, avete letto bene) e il supporto multigiocatore. Chiedo scusa infine per i continui riferimenti ai precedenti General, ma ho creduto che fossero necessari per chi, come me, li ha potuti apprezzare in tutta la loro completezza e per il loro coinvolgimento. E chi non li conoscesse... beh, se li vada a comprare di corsa!

Paolo Forni

FX FIGHTER TURBO

L'evoluzione di FX Fighter, il picchiaduro per PC più venduto nel 1995, si prepara a sbarcare sui nostri computer, per trascinarci ancora una volta al cospetto dei più forti guerrieri della galassia.

Dieci grandi guerrieri sono pronti a battersi, araldi di dieci grandi civiltà evolute; e un campione li aspetta per batterli tutti. Questa è la trama alla base di FX Fighter Turbo, il seguito del fortunato FX Fighter pubblicato l'anno scorso. Si tratta di un picchiaduro in 3D, realizzato seguendo i canoni imposti dai più famosi giochi per le console, a cui ha ben poco da invidiare.

Coinvolti in un torneo tra campioni di lotta provenienti da diverse civiltà della galassia, dovrete affrontare in una serie di scontri all'ultimo sangue una nutrita schiera di avversari letali e molto diversi tra loro, ciascuno dotato di poteri speciali e armi segrete; robot, insetti, cyborg saranno solo alcuni dei vostri avversari lungo la strada che porta alla vittoria (sempre se riuscirete a sopravvivere).

Rispetto alla prima versione del gioco la struttura di fondo non è cambiata molto, ma sono stati aggiunti due personaggi in più agli otto che era possibile selezionare per intraprendere il torneo : il temibile Kwondo, dotato di un potente fucile cibernetico installato sul suo braccio destro, e la conturbante Linna, una combattente che richiama molto nelle movenze e nelle tecniche di lotta i guerrieri ninja.

Per il resto il programma ha subìto una serie di ritocchi tecnici volti a migliorare la resa grafica e la giocabilità.

Il demo che abbiamo potuto visionare aveva solo due lottatori a disposizione per giocare, ma già così la buona qualità del programma sembra emergere indiscussa. La grafica dei fondali è molto ben realizzata, con un interessante uso dei colori e delle ombre, e i personaggi sullo schermo sono di notevoli dimensioni e caratterizzati molto bene dalle texture. Le riprese in 3D riprendono in modo efficace l'evolversi di ogni incontro, e la fluidità dei movimenti è molto buona e lascia ben sperare per il futuro. Non si notano infatti rallentamenti neanche durante i cambi di inquadratura, e la velocità dell'azione è decisamente accresciuta rispetto alla prima versione del gioco.

Dal punto di vista della giocabilità i personaggi rispondono molto bene ai controlli, le combo eseguibili sono numerose e diversificate tra loro, così come le mosse speciali, capaci di dare al gioco un'attrattiva maggiore. Discreto, fino ad ora, il sonoro, anche se le voci digitalizzate sono state realizzate molto bene.

I personaggi si muovono in modo molto fluido.

FX Fighter Turbo è previsto entro Natale, e non vediamo l'ora di verificare se le ottime premesse lasciate intravedere dal demo verranno mantenute. Nel qual caso avremmo a che fare con uno dei migliori picchiaduro disponibili per PC. E ricordatevi che nel torneo galattico di lotta non ci sono premi per il secondo classificato... a parte forse un bel funerale.

Antonio Perna

Le "mazzate" sono all'ordine del giorno!!!

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD-ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NEWS

PROVE SU SCHERMO

ANTEPRIME

K BOX

TNT TRICKS'N TACTICS

MULTIMEDIA

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS

HA MOLTI VANTAGGI

UNO SCONTO DEL 25%
e risparmi 18.000 lire

UNA GARANZIA
Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento

UNA FACILITAZIONE
e puoi anche pagare a rate

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a :
RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Scheda Di Adesione

valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile K con il 25% di sconto

Sì mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di solo £ 18.000.
Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28796102000

COGNOME ....
NOME ....
VIA .... N. ....
CAP.......... LOCALITA' ....
PROV. .... TEL. ....../..............

DATA DI NASCITA
GIORNO ....
MESE ....
ANNO ....
FIRMA ....
del genitore per i minori

Offerta valida solo per l' Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione é sottoposta all' accettazione della casa

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

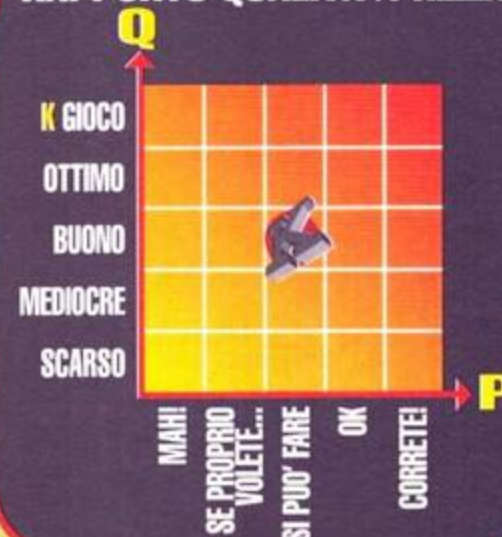
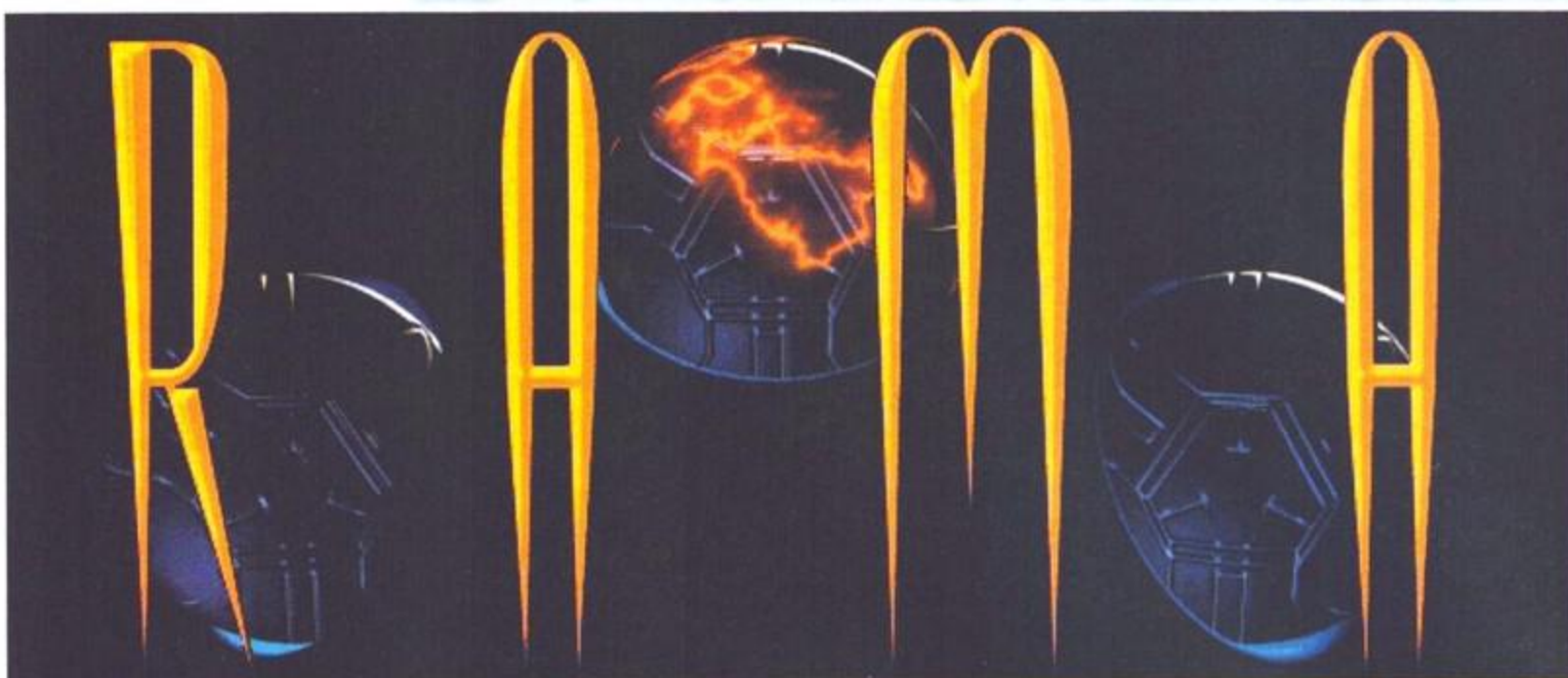
CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringraziano:
PERGIOCO 02/29524256, I BELÈE 02/4223771

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

RAMA

Raaamayaa! Cucucu Raaamayaa!... No, non si tratta di un revival in stile "Quelli che il calcio...", ma del nuovo gioco della Sierra, scritto da Arthur C.Clark.

GRANDIOSO

Rama è un ambizioso progetto nato da due grandi menti: Arthur C. Clarke, l'autore del best seller "2001: Odissea nello Spazio" da cui è stato tratto l'omonimo film di Kubrick, e l'ingegnere della NASA Gentry Lee. Designer di Rama e grande amico di Arthur C. Clarke - che considera suo mentore - Lee ha scritto personalmente l'introduzione al mondo che andiamo a scoprire nel cilindro misterioso che orbita attorno alla Terra del 2200. Alcuni dei passi di questa breve lettera sono molto interessanti: *"Rama è il risultato di dieci anni di lavoro... con le sue macchine, i suoi alieni e le sue architetture vuole stimolarvi alcune domande essenziali: siamo la sola intelligenza dell'universo? Se non lo siamo, quali altri esseri lo abitano e come ci vedono, come ci osservano? Quali sono i loro valori, le loro intenzioni? In cosa siamo simili, in cosa differenti..."*. Domande che ci accompagnano da sempre e che, almeno sino a questo momento, sono senza risposta. *"Il gioco è disegnato* - continua Lee - *per divertire ma ci sono alcuni passaggi che vanno oltre le normali regole di un adventure..."* Rama è infatti destinato ad un largo campo di giocatori: non richiede conoscenze specifiche, solo una totale immersione. Io stesso - che come i miei colleghi sanno ho una fantasia sin troppo fervida - mi sono trovato completamente a mio agio con Rama solo quando ho detto BASTA alla razionalità e mi sono definitivamente tuffato in questo cilindro orbitante lungo una cinquantina di chilometri e largo 20: gli esperti dicono 'delle dimensioni di Los Angeles (!?!)'.

L'interno del nostro armadietto.

La piantina dell'Hub Camp: voi (002) davanti agli armadietti.

La bomba atomica; all'estrema destra si intravede la chiave di Francesca.

LA STORIA

Un giorno mezza umanità al suo risveglio (l'altra metà, per motivi geografici, era già sveglia) scopre di non essere più 'unica': in orbita attorno alla Terra c'è un'astronave cilindrica. Viene subito creato un equipaggio di dodici astronauti che inizia un lungo periodo di addestramento. Dopo quattro anni (!) parte alla volta del manufatto alieno ma, una volta giunti a bordo, il comandante muore misteriosamente. Uno dei due scienziati della missione prende il suo posto e VOI, guarda il caso, dovete subentrare come astronauta di riserva, anche se il vostro grado - non meglio specificato - dovrebbe assicurarvi ben altri compiti. Il vostro comandante vi ha dato un personale incarico: scoprire da dove viene Rama, perché è arrivato, chi l'ha costruito. L'ISA (Agenzia Spaziale Internazionale) aspetta da voi delle risposte esaurienti. Cosa succederà? Dovrete salvare la Terra dall'astronave o vi troverete a salvare Rama dai vostri *complanetari*? I cattivi sono gli alieni o certi terrestri che avete visto complottare alle vostre spalle? L'unico modo di scoprire cosa si nasconde nel cilindro alieno è giocare. Prima di esaminare cosa succede all'inizio di questa avventura, incontriamo...

Il computer centrale.

RAMA: I PRIMI PASSI

Giocabile da subito per l'estrema facilità del punta e clicca, con il cursore che si attiva automaticamente quando c'è da prendere/usare qualcosa o esiste la possibilità di muoversi in una determinata direzione. La bussola (al centro dello schermo in basso) indica sempre la vostra direzione (bianco) e le varie direzioni/punti di vista possibili dalla vostra attuale posizione. Alla sua destra l'inventario con - ancora a destra - le frecce per farlo 'scrollare' (e non è una volgarità). Come vedremo tra breve, infine, gli oggetti 'arrossiscono' (di certo non per la volgarità di cui sopra) se possono essere utilizzati in interazione con l'ambiente o altri oggetti. Allora, si parlava di inizio del gioco: astronave. Visuale esterna: hangar di partenza, probabilmente da un mezzo più grande in orbita attorno alla Terra. Dopo un decollo da manuale inizia un breve volo verso Rama mentre il vostro diretto superiore vi informa di ciò che accade sull'astronave aliena. Dopo l'attracco automatico arrivate a quello che viene comunemente chiamato Pub Cap. Qui incontrate la dottoressa Des Jardins (la tuta spaziale non è molto adatta, ma se avete dato un occhio alle interviste prima di giocare l'avete vista anche in abiti civili...) che vi accoglie calorosamente e vi fornisce le prime informazioni per iniziare la vostra avventura. Una volta partita potete iniziare a giocare: Avanti (**A**). Guardate giù (**G**), noterete una lucina rossa sulla sinistra (ricordatevi dove si trova). Destra (**Dx**), **A**, sinistra (**Sx**) e vi trovate davanti gli armadietti. Prendete la chiave dal vostro inventario e aprite lo sportello 2. Troverete una sorta di attrezzo multiuso e il vostro computer da polso. Appena indossato arriverà un messaggio di Francesca che vi chiederà di portarle il suo accendino. Dal numero del suo Video Messaggio (V-Mail 006) capirete che il suo armadietto è il 6.

La cabina della teleferica.

• L'EQUIPAGGIO •

• C4R2-005 DR. DAVID BROWN, chimico. Ha preso il posto del defunto comandante. Non è particolarmente simpatico, soprattutto con chi disubbidisce...

• C4R2-004 DR. SHIGERU TAKAGISHI, antropologo nipponico

• C4R2-009 RICHARD WAKEFIELD, ingegnere capo con la passione per Shakespeare. Ha inventato Puck, un simpatico animatrone che vi accompagnerà e vi sarà - raramente - d'aiuto.

• C4R2-012 NICOLE DES JARDINS, ufficiale medico, ragazza francese di colore, molto carina e decisamente... amichevole.

• C4R2-011 IRENA TURGENYEV, ingegnere collaudatore di origini sovietiche. Con 14 missioni spaziali sulle spalle è la veterana della compagnia. Decisamente poco affabile, ma di alta moralità.

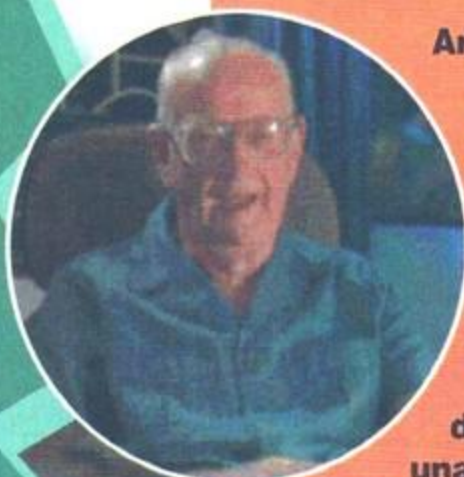
• M4R2-007 OTTO HEILMANN, militare di Berlino a capo della sicurezza. Il suo ruolo è esservi antipatico. E ci riesce benissimo.

• M4R2-008 GENERALE MICHAEL O'TOOLE. Irlandese di Boston, è un uomo molto religioso, ha stretti e misteriosi contatti col Papa. I due militari sono incaricati di scoprire se Rama rappresenti un pericolo militare - e non solo - per l'umanità.

• C4R2-006 FRANCESCA SABATINI, giornalista della IBC Television. E' in viaggio con voi per 'conoscervi a fondo'.

• C4R2-010 REGGIE WILSON giornalista e scrittore di colore (decisamente bello) che rappresenta i media nella 'missione pazza', come la chiama lui.

Non fatevi ingannare dalle apparenze. Tutti i personaggi che incontrerete nel gioco hanno un preciso compito, che talvolta si rivelerà diverso da come lo avete immaginato... Le caratteristiche dei componenti dell'equipaggio sono davvero ben strutturate, e completano in maniera veramente egregia la storia di Rama, rendendola imperdibile.

INTERVISTA A: ARTHUR C. CLARKE

Arthur C. Clarke è nato nel 1917. Dal 1956 vive in Sri Lanka, attualmente in compagnia di un Chihuahua (non sono esattamente sicuro si scriva così, ma è quel cagnino minuscolo e spelacchiato) ed alcuni domestici che sono ormai una famiglia. Alla domanda *'Perché proprio lo Sri Lanka?* risponde con un laconico quanto significativo "Trenta inverni in Inghilterra!". Creatore di un universo decisamente particolare, Arthur ha iniziato questa mastodontica impresa quasi per caso...

"Ho iniziato a scrivere a scuola per puro diletto. Una volta cresciuto ho continuato a farlo, sui giornali di fantascienza, sulle riviste... ad un certo punto mi sono trovato a guadagnare dei soldi che sono diventati poco alla volta la fonte primaria dei miei introiti. Così ho dato le dimissioni e ho semplicemente continuato a scrivere".

Che rapporto c'è per lei tra Scienza e Fantascienza?

"La fantascienza è molto più avanti della fantascienza perché non vincolata dalle leggi della fisica... e in più ha la fantasia dalla sua. Ma sono simili e vicine, si appoggiano l'una all'altra".

Con le sue fantasie sui satelliti è diventato un po' il padre della corsa alle stelle...

"Ho ipotizzato l'esistenza di satelliti negli ultimi mesi della seconda guerra mondiale. Pensavo che i missili potessero essere usati anche per altri scopi. Mi sento più il padrino delle trasmissioni via satellite: il vero padre è l'ingegnere che le ha create. La rivoluzione delle comunicazioni, della quale i satelliti sono solo una piccola parte, ha permesso una grande maturazione: non è più possibile nascondere le cose, viviamo tutti in case di vetro".

Come pensa si evolveranno i viaggi interstellari?

"Torneremo sulla Luna, ma l'obbiettivo del prossimo secolo sarà Marte: lo raggiungeremo verso il 2020. Le navi interstellari diventeranno più sicure, veloci ed economiche. Il nostro mondo sta diventando troppo piccolo: i dinosauri si sono estinti perché non avevano un programma spaziale".

Cosa pensa del nostro programma spaziale?

"Esiste un'energia pulita, sparsa nell'universo: si chiama Energia Punto Zero. Grazie a questa potremo dimenticare i termini nucleare, atomico, uranio: un metro quadro basterebbe a far bollire tutti gli oceani della Terra. L'unico problema sarebbe il calore sviluppato: nessun materiale in questo momento potrebbe resistere, ma sono sicuro si possa trovare una soluzione. Questa scoperta abbatterebbe il problema di viaggiare nello spazio: Marte non sarebbe più così distante".

Da sinistra Gentry e Arthur.

Come è arrivato a lavorare con Lee?

"Un giorno mi scrive il mio agente e mi dice che vuole farmi conoscere una persona che ha alcune idee interessanti sulla fantascienza. Al mio secco 'non mi interessa perché ho troppe idee già da solo' lui insiste dicendomi che si tratta di un ingegnere della NASA coinvolto in un progetto di studi su Galileo... così ho incontrato Gentry Lee. Quando Gentry mi ha proposto di fare un gioco per PC gli ho detto *'P... cosa?'*. Non conoscevo l'infinito mondo che si nascondeva dietro a quel televisore con la tastiera. Vorrei che Rama aiutasse la gente ad aprire la propria mente, a pensare e vedere le cose e l'universo con occhi differenti".

Crede negli extraterrestri?

"Sarebbe superbo credere che siamo gli unici all'universo. Prima o poi il contatto avverrà, che lo si stabilisca noi o loro non importa. Credo che un contatto ci sia stato milioni di anni fa. Nel corso degli ultimi decenni molti scribacchini hanno rovinato la possibilità di poter parlare seriamente di queste visite. Non so se l'uomo, nella gerarchia dell'universo, sia più vicino alle scimmie o agli angeli... Mi auguro di poterlo scoprire un giorno, prima che la mia vita abbia fine. Potrebbe arrivare qualcuno anche domani, come fra migliaia di anni. Io sono pronto".

Lei era pronto anche quando ha scritto 2001...

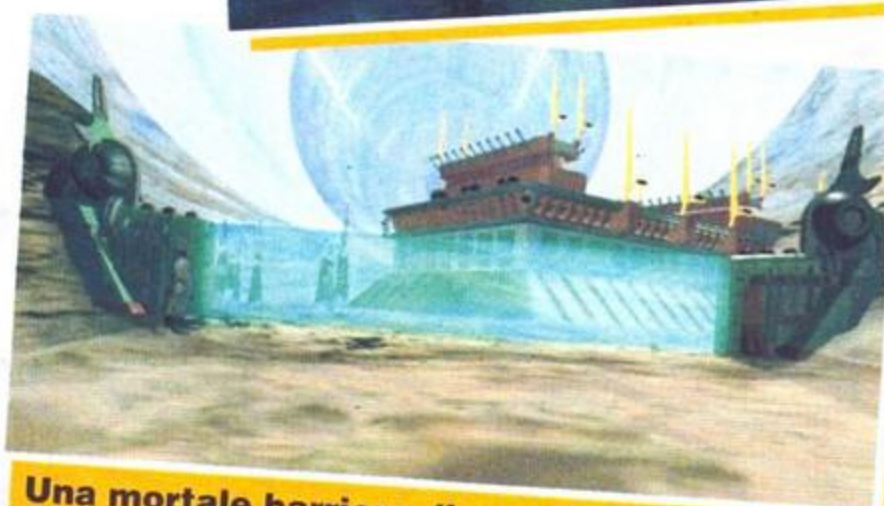
"2001 è stato pensato prima ancora che l'uomo andasse sulla Luna. Le ambientazioni sono frutto dell'immaginazione: il paesaggio lunare, Giove... io e Stanley (Kubrick, ndr.) abbiamo ragionato molto assieme, a tavolino. Il 90% l'abbiamo buttato e del 10% rimanente ne abbiamo creato circa un 5% a testa. Appena uscito, nel '68, 2001 sembrava destinato al fiasco e già alla Metro Goldwin Meyer si parlava della fine di Kubrick. Ci ha messo un paio di settimane a decollare, piano piano, poi ... è sfrecciato come un razzo fra le stelle!".

Su Marte no, ma su Rama lei c'è...

"Non diciamolo troppo forte, non vorrei rovinare la sorpresa a chi gioca...". Aspettiamo allora che qualcuno muoia... (!)

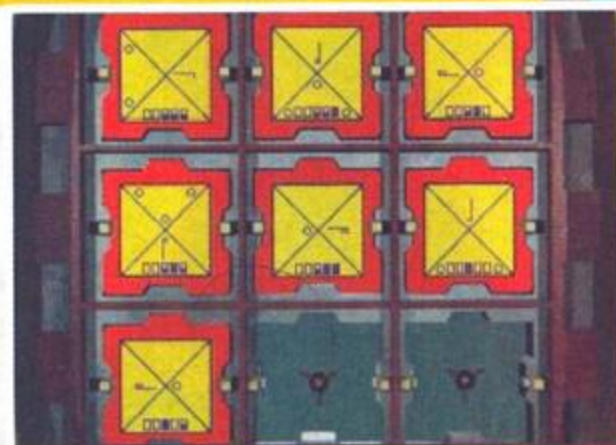
Un millepiedi-spazzino ha perso qualcosa di molto importante davanti ai vostri occhi...

Mai trovarsi davanti a questa formazione di scarafaggi-spazzini...

E' chiuso... Andate a **Sx**, **A**, **A**, **A** e vi troverete davanti ad un computer, il cursore diventerà una mano aperta. Cliccando avrete accesso alla rete, dove ci sono i V-Mail di tutto - o quasi - l'equipaggio. Ascoltateli attentamente. Tornate agli armadietti ma non fermatevi e procedete sino alle casse in fondo. Girate a **Sx** e poi **G**. **Dx**, **A**... sì, quello che avete appena trovato è un ordigno nucleare. Tradendo il velo di omertà legato agli altarini che scoprirete solo nei nostri sudatissimi TNT (e Silvia non mi ha mai aiutato, checché lei ne dica) vi anticipo che questa è la prima di tre bombe che sono state piazzate dai terrestri su Rama. Esaminandola da vicino trovate una chiave. Prendetela. Portando questo - ed ogni altro oggetto - nella parte in basso a sinistra del vostro schermo (sino ad incontrare i tre *Occhi Raman*) potrete esaminarlo accuratamente e farlo ruotare su se stesso. Scoprirete così che la chiave porta il numero 6. Salite (**S**), tornate agli armadietti ed aprite il 6. Contiene due *artefatti* rettangolari, tre *placche*, un accendino (sì, è proprio l'armadietto di Francesca), una chiave anonima e un cubo di trasmissione dati: per visionare quest'ultimo basterà selezionarlo dall'inventario e trascinarlo sul vostro computer da polso. Il messaggio # 4 è un E-Mail di Francesca per il comandante Brown... Gli oggetti che possono essere utilizzati assieme o su altri elementi diventano rossi quando sono trascinati nella corretta posizione. Passando il cursore sugli armadietti vedrete che la manina appare sui numeri 7 (Heilmann) e 9 (Wakefield). La chiave apre il 7, nel quale troverete una lente ottica e un cubo criptato indirizzato ad un misterioso Tabori Yamanaka. Ovviamente arraffate tutto.

Una mortale barriera di qualche gigawatt di potenza.

Un artefatto in disuso. Attenzione, è uno dei maggiori scogli della prima parte del gioco.

Nell'ultimo sportello agibile, il 9, se avete ascoltato il messaggio di Wakefield troverete... Puck. Solo dopo aver parlato con lui potrete procedere verso il campo base. Per raggiungerlo dovrete usate la cabina della teleferica (partendo dagli armadietti, **A**, **A**, **Dx**, **A**, **Sx**). Come? Non avete il codice? Non siete stati attenti a quello che vi diceva O'Toole? Bene, andate a riascoltarlo e... buon proseguimento!

Luca Fassina

Una puzzle/serratura a chiave logica: stanghette, pallini ed interruttori sono disposti secondo un preciso schema logico-consequenziale sia in verticale che in orizzontale.

RAMA

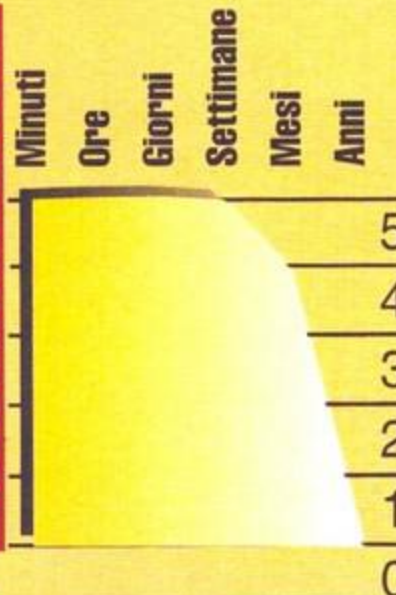
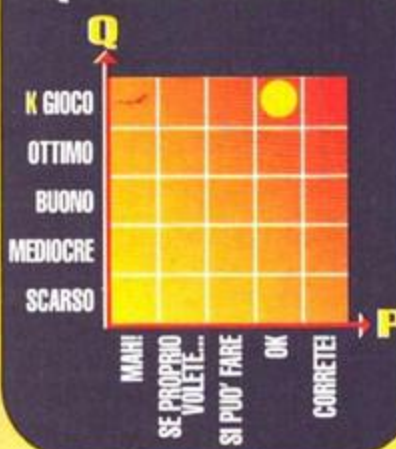
Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

L'ottimale per giocare Rama è un Pentium (almeno 75), uno schermo a 256 colori, un CD-ROM 3X, 8192 MemKB, 12288 PhysicalMem. Rama gira sia sotto DOS che sotto Windows 95. Il gioco funziona comunque con una configurazione minima di 486 DX66, Windows 3.1, 8M di RAM.

K VOTO
950

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

GRANDIOSO

No, non voglio, rischio di essere licenziatooo! Ok, quel che il Monty vuole, il Monty ottiene: siete pronti per gustarvi un'esilarante avventura in compagnia del re degli sfigati? Larry è tornato, chiudetevi in casa e fate uscire la mamma...

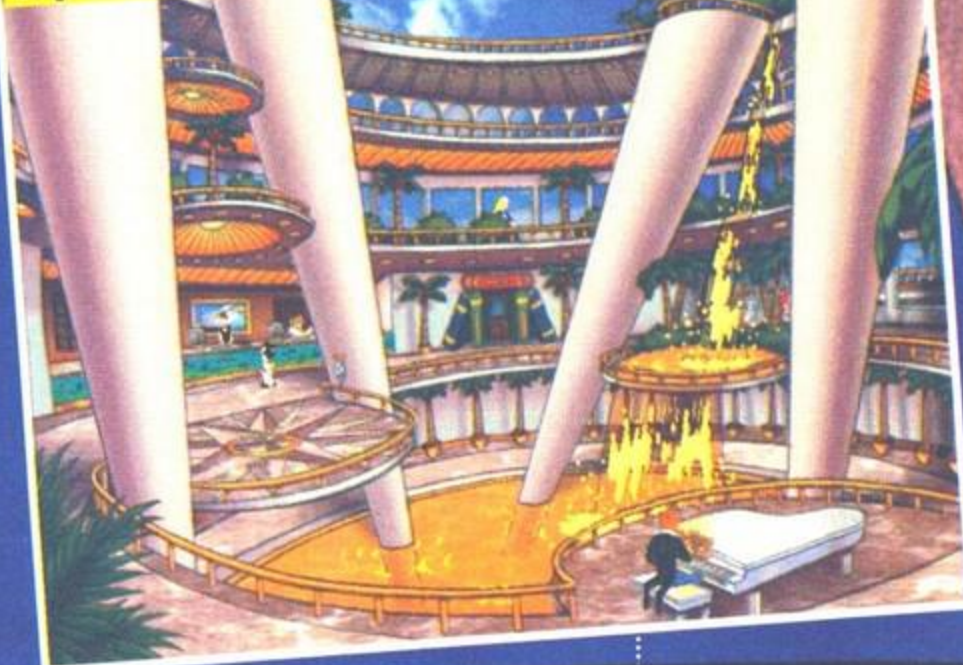
Uuuhh, ahhh, siiii... CENSURA. Sinceramente non so se sia giusto recensire nei minimi particolari questa nuova, ennesima avventura del Nerd (con la 'N' maiuscola) dei videogiochi, Larry 'Pitone' 'Mont'Jellaus' Laffer. Perché? Semplice: una recensione adeguata dovrebbe raccontare nei minimi particolari tutte le varie situazioni in cui il nostro Larry si andrà a cacciare ma, considerata la *particolarità* di queste situazioni, ho veramente timore di essere licenziato, o quantomeno denunciato per linguaggio osceno. Vabbé, affronterò comunque questo rischio, perché tanto ormai sapete quello che ci si deve aspettare da un gioco come Larry... o no? Ah, siete minorenni? Beh, allora fatemi un favore, saltate questa recensione e passate alla prossima.

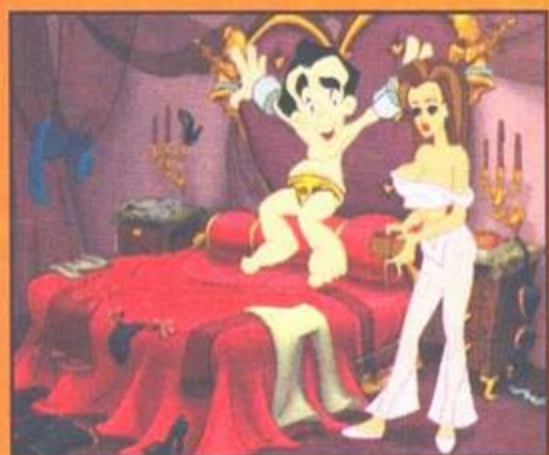
AVVENTURA

PREAMBOLIAMO

Questa settima avventura di Larry ripropone più o meno le stesse caratteristiche delle sei precedenti: un piccoletto (Larry), brutt, bass, grass, pelà... e forse anche un po' "ciula", che tanto per cambiare vuole cercare di spegnere la fiamma che gli arde in cuore (e anche un pochino più in basso) correndo dietro a tutte le ragazze che si trova davanti, cercando di circuirle con il suo linguaggio *un po'* diretto per poi poter godere liberamente delle tante grazie che queste gentil donzelle dalla carrozzeria alla Pamela Anderson offrono

Larry, sei proprio un fesso!

Il ponte della nave di *Love Boat*

I PRIMI PASSI DI LARRY

Ok, se tutti i miei suggerimenti più o meno mascherati non vi hanno ancora aiutato ad uscire dal prologo della storia e ad arrivare alla scaletta della nave, leggete innanzi e fate quello che vi dico:

SCHERMATA 1:
Siete incatenati al letto. Li vedete i due comodini ai suoi lati? Bene, cliccateci sopra e prendete la trousse (su quello sinistro) e la pinza (su quello destro). Il fuoco vi incalza, state dannando quella gran *^°ù*% che vi ha incatenati e non riuscite a liberarvi. Schiacciate il pulsante destro del mouse e aprite l'inventario. Aprite la trousse. Apparirà un ago. Ora cliccate sulla pinza e poi sull'ago, in modo da stortarlo. Uscite dall'inventario, cliccate su uno dei braccialetti di ferro che vi legano, su USE e poi sull'ago.

SCHERMATA 2:
Vi siete liberati, ora siete nell'anticamera, in compagnia di un paio di pesci morti, tre rose rosse, un bilanciere a mo' di lampada ed una sedia. La finestra è bloccata? Il fuoco avanza ancora? Dimenticatevi di uscire tirandoci sopra la sedia o sollevando il bilanciere. Cliccate comunque sulla finestra. Aprite il menu 'OTHER' e digitate la parola 'Hit'. A questo punto Larry si scaglierà con tutto il suo peso contro la finestra e (con qualche taglietto sul corpo) sarà fuori.

Ora seguite la storia e buona navigazione!

(ma qualcuno sa spiegarmi perché nei cartoni animati le ragazze hanno sempre delle mongolfiere al posto delle t*§#e?). Tutto qua, né più, né meno. Vi piace? E allora procediamo...

LA STORIA
Dunque, il gioco si chiama Love For Sail, che potrebbe voler dire 'L'amore per Sail' - nota bonacciona da tempo in concorrenza con la nostra Silvia - ma non è così. In realtà tutta la storia si svolgerà sulla mitica Love Boat del capitano Stubing, in crociera, per la precisione. Ma... e qui sta la genialità degli sviluppatori della Sierra, la storia comincia ben prima di salire sul bel panfilo dell'amore (che non è lo strumento di piacere del Pitone): in una camera d'albergo, suppongo, dove Larry ha appena consumato una piacevole mezzoretta in compagnia di una nota squarciona d'alto bordo. Il problema è che la suddetta fanciulla ha pensato bene di incatenare il povero Larry al letto per fregargli il portafogli. Si è accesa una sigaretta, gliel'ha infilata in bocca e se ne è andata. Larry, dal canto suo, odia le sigarette, la sputa sul letto e in questo modo dà fuoco ai pantaloni del pigiama e di conseguenza a tutta la stanza (ma si può essere più sfigati?). Sì! Comunque, prima prova, togliersi da questo impiccio prima di bruciarsi il pistolino! Fatto questo, ecco il secondo problema: uscire dall'albergo che sta andando a fuoco e qui, data la forza *enorme* di un uomo come Larry, vi consiglio di utilizzare tutto il *peso* del personaggio per riuscire a tirarlo fuori dai guai. E la crociera? Arriva, arriva. Larry è in cima all'albergo, ha il fuoco che gli sta bruciando il perizoma di leopardo e deve scappare. Ok, filiamo sul terrazzo e buttiamoci giù. Prima, però, ecco un colpo di fortuna, una pubblicità di una crociera che Larry raccoglie per terra... Ora non resta che saltare sul telone dei pompieri. Detto, fatto: Larry prende la rincorsa e salta giù, rimbalzando sul telone, poi sulle minnazze di Brunilde dei Nibelunghi (sembrerà strano ma non è una vaccata) e finisce in posizione un po' equivoca sopra un cactus (e dalli con queste allusioni).
Vabbé, ormai è tempo di partire in crociera, ma qui credo che sia anche giunto il momento di finire il mio

Scusi, signorina, le andrebbe di uscire con me?

racconto, perché da questo momento in avanti sarà tutta questione di arguzia... ma avete mai provato a cuccare una hostess su di un panfilo? Ora ne avrete l'occasione, peccato che la vostra carrozzeria non è quella di una fuoriserie. Ricordate, voi siete Larry, un gommone sgonfio con i remi rotti, ma, come si suol dire.... il mare è pieno di pesci! Buona fortuna.

TET... EHM, TATTICHE E COMANDI

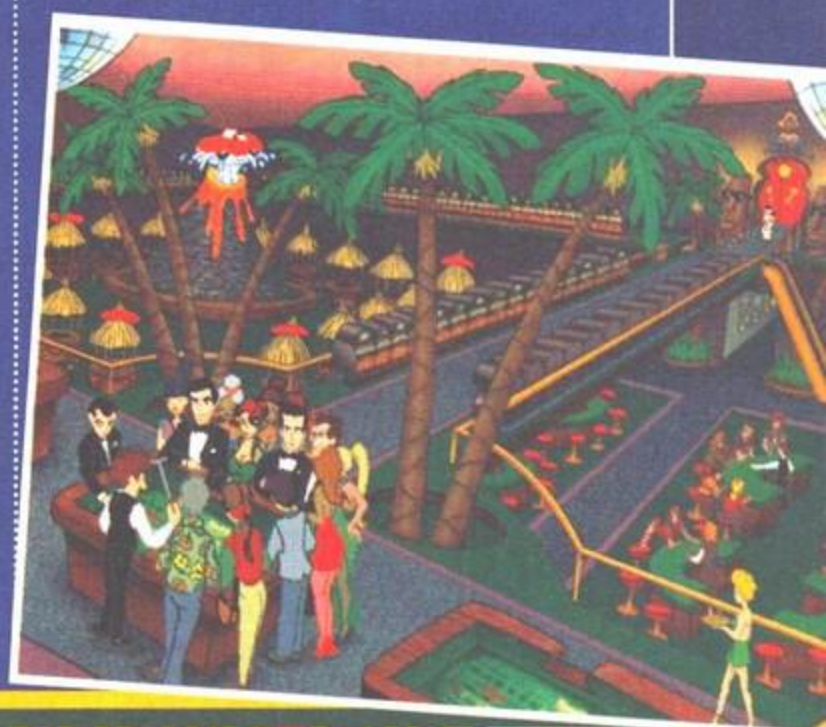
Innanzi tutto ci tengo a declinare ogni responsabilità derivante dalla descrizione del puntatore mouse con cui dovremo lavorare per andare innanzi in questa avventura a luci rosse: si tratta, ebbene sì, proprio di un preservativo, che si arrotola e si srotola a seconda di dove lo andremo a posizionare. Ho detto puntatore mouse perché, per chi non lo avesse ancora capito, stiamo parlando di un punta e clicca e non di una videocassetta di Playboy! Punta e clicca vuol dire interfaccia, comandi preselezionati e fuffa. L'innovazione molto interessante che presenta Love For Sail sta proprio nell'interfaccia dei comandi preselezionati. Quando il nostro preservativo sarà ben srotolato... (ma si potrà dire?) - il Monty annuisce, quindi vado avanti. Dicevo, quando 'il nostro ....' vorrà dire che lo avremo posizionato su di un punto rilevante dello schermo. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse apriremo una finestra di comando, nella quale troveremo tutti i comandi preselezionati coi quali interagire con l'oggetto in questione. Nulla di nuovo, sembrerebbe, ma non è così. In fondo al menu apparirà anche una parolina curiosa 'Other' (altro); cliccando su di essa attiveremo una nuova finestra sulla quale potremo scrivere un comando a nostra scelta, che riterremo più opportuno di quelli preselezionati per interagire con un dato oggetto o *uscire* da una data situazione (mi sa che vi sto aiutando un po' troppo). Ovviamente non tutti i comandi che ci inventeremo saranno riconosciuti dal gioco o, magari, non tutti potranno essere utilizzati proprio in quella occasione, ma vi posso comunque assicurare che avendo a disposizione questa possibilità il divertimento aumenterà notevolmente, anche perché in questo modo potremo divertirci a sentire i vari commentini (per lo più a carattere osceno) che il gioco ci riserverà ad ogni azione sbagliata. Dicevamo delle tattiche... a parte il solito curiosare qua e là, ci tengo a sottolineare una cosa: Larry ha in mente un chiodo fisso... quello! Tutti i personaggi di sesso femminile che incontrerà sul suo cammino saranno delle bambolone mozzafiato, di quelle che fanno impazzire il nostro Montijella (e non solo, ovviamente), ma questo NON vuol dire che subito dopo esserci presentati potremo chiedergli se vogliono venire a letto con noi! Non si fa, non è bello! In più, a volte rischieremo di prenderci anche qualche cinquina in faccia. Quando avremo la possibilità di parlare con qualcun...a, vi consiglio quindi di partire un pochino più alla lontana, tipo 'nacqui in una grotta buia ed umida...'; suvvia raccontatele prima la storia della vostra vita, vedrete che si impietosirà ed alla fine aprirà le porte della sua... Stop, mi fermo che è meglio.

TET... (a ridalli!), TECNICAMENTE PARLANDO!

Avete mai visto un cartone animato? Bravi! Love For Sail è un cartone animato in tutto e per tutto. I pixelloni tipo scacchiera delle prime avventure di Larry sono completamente scomparsi e questo non può che farci piacere. Nonostante il grande avanzamento tecnico (e qui sta il bello), il gioco è godibile, anche se con qualche scattino qua e là, persino su di un ferro vecchio come il 486/66, a patto che la scheda sonora sia ben settata, altrimenti vi potete anche dimenticare di divertirvi con i discorsi sconclusionati di Larry e delle donzellette. Altro non si può dire se non... 'In c....' no, questo non si può proprio dire!

Buon divertimento e... non giocate quando la mamma è in giro!

Daniele Falzone

LEISURE SUIT LARRY

Genere: Punta e clicca
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Non ci posso ancora credere, questo giochino tanto carino viaggia discretamente anche su di un 486 DX66 con un CD-ROM 2X. Il sistema può essere sia Windows 95 che DOS. Occhio solo alla scheda audio: Soundblaster e compatibili vanno più che bene, ma devono essere settate alla perfezione.

K VOTO
910

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

F-16 BACK TO BAGHDAD

THE ULTIMATE DESERT STORM SIMULATION

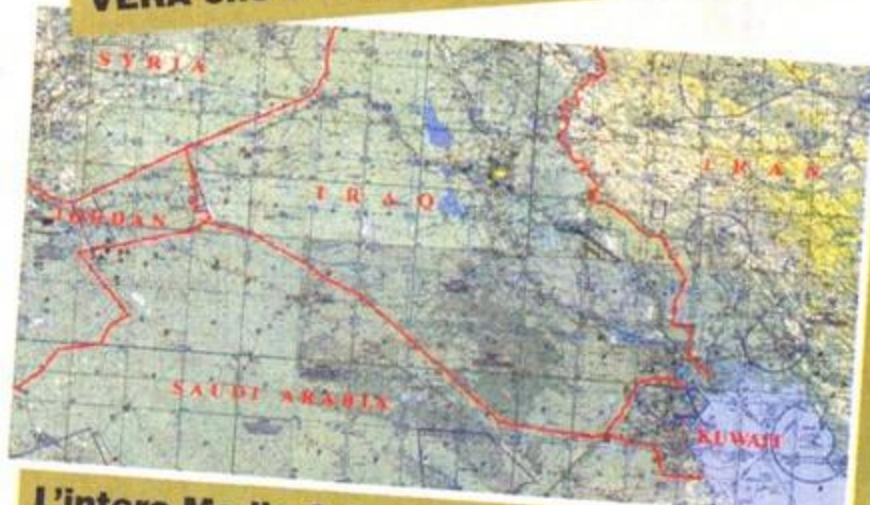
La simulazione definitiva sulla guerra del Golfo. Non ci sono altre parole per descrivere questo prodotto. Sì, perché non si tratta di un gioco: questo è un VERO simulatore. La differenza tra il CD che avete in mano e i simulatori veri dell'aeronautica è che in F-16 potete mettere in pausa per usare il sacchettino!

"Un doppio voto? Ma cosa?...". Perplessi? Anch'io. Quando il Grande Guru Monty "Virge 3D" Jella mi ha telefonato per dirmi che c'era da tornare a Baghdad, la prima cosa che mi è venuta in mente è stata: "Ma si è rincretinito tutto di un colpo?? Io non ci sono mai stato a Baghdad!". Figuriamoci, non sono mai sceso sotto la Cassanese! Avevo visto la confezione del gioco su alcune pubblicità e solo il titolo era bastato per incuriosirmi, in quanto il sottoscritto era in prima linea durante la guerra del Golfo ad ammirare in azione i mezzi, gli uomini e le armi tanto a lungo studiati. Pensate che goduria può essere, quindi, avere F-16 tra le mie luride mani.

PIÙ CHE UN GIOCO...

Ripeto: questo NON E' un gioco. E' un simulatore vero. Possiamo collocarlo nella fascia definita da quei prodotti Microsoft che portano il nome di Flight Simulator X.X (dove le X stanno per il numero dell'edizione); infatti, provando quei titoli, vi sarete accorti come l'accuratezza dei particolari e la fedeltà con la quale i comandi erano realizzati, facevano sembrare altri giochi definiti SIMULATORI, semplici arcade. F-16 fa impallidire persino USNF: intendiamoci, quello è un gioco, dove i comandi e le opzioni erano ridotte al minimo necessario (infatti la tastiera doveva essere usata SOLO due volte, una con la semplice pressione dei tasti singoli e l'altra con lo shift o il ctrl premuti): in F-16 ho calcolato che, senza l'ausilio del sistema Thrustmaster e TQS, cioè la manetta, possiamo usare la tastiera fino a tre volte. SI', PER OGNI MODALITÀ' HUD!! Non starò qui a parlarvi di ogni opzione disponibile e della disposizione dei comandi perché: primo, non posso e non voglio abusare del vostro tempo; secondo, sarebbe per me troppo facile addentrarmi nei meandri del sistema di pilotaggio di un F-16 con terminologie sconosciute, rischiando di annoiarvi senza palesarvi i pregi ed i difetti del titolo in questione. Terzo, e non ultimo, se ci vogliono anni di addestramento per i piloti veri, come faccio io a spiegarvi in tre pagine come funziona questo "gioco"!? Con questo non intendo dire che se imparate a giocare perfettamente a F-16 potete presentarvi al NORAD in Virginia e dire: "Salve! Vorrei volare con voi. Ho finito Back to Baghdad senza schiantarmi neanche una volta!", ma non sareste lontani dalla verità.

Prof! Ho una domanda da fare. Non ho ben capito quale pozzo petrolifero devo colpire...

Questa è una mappa VERA di una città VERA che è stata VERAMENTE bombardata.

L'intero Medio Oriente catturato dal satellite della Difesa statunitense. Scegliete dove andare in vacanza quest'anno (suggerirei di evitare alcune zone...)

COSI' E', SE VI PIACE

Il gioco si apre con delle sequenze filmate reali, cioè riprese da telegiornali e conferenze stampa del periodo; possiamo ammirare George Bush che dà l'annuncio della liberazione del Kuwait ed il Gen. Schwartzkopf o come diavolo si scrive mentre spiega dal banchetto delle Nazioni Unite le tattiche usate, il tutto

PC CD-ROM

GRANDIOSO

Questi degenerati della Military Simulations vorrebbero che io associassi il mio nome a questa "faccia": a parte il fatto che non gli assocerei neanche lo spazzolone del cesso, a me ricorda tanto Fiona, un ex galeotto di Lamezia Terme che ora gestisce un parrucchiere in franchising di Jean Louis David. Saprà davvero pilotare?

quali abbiamo a che fare e le loro abilità. Nelle preferenze calibrate il vostro joystick (perché ce l'avete, vero?) e settate la grafica. Idem per il sonoro. Potete ora caricare la missione...

frammisto alle immagini di F-16 che decollano ed atterrano. Menzione speciale merita la musichetta di sottofondo, veramente "hardosa", che ha un testo da lasciare sconcertati. Non posso non trascrivere i punti salienti: "Si torna a Baghdad, si vanno a prendere a calci un po' di culi (si potrà scrivere?)... Trasformerò il tuo deserto in un vetro..." riferito alle esplosioni sulla sabbia, per quelli che non masticano la chimica. Lascio a voi ogni interpretazione, ammesso che ce ne sia più di una. Tralasciando tutti i commenti, torniamo alle schermate che ci si presentano. Da quella principale accediamo alla scelta delle missioni con tanto di mappa, reale, fornita dal Ministero della Difesa statunitense ed immagini, reali, catturate dai satelliti. Tranquilli: anche qui, se non volete imbarcarvi nella campagna Irachena, l'unica disponibile, con l'istant action verrete proiettati in volo contro una miriade di Mig. Nel diario di volo vengono registrate le missioni compiute, gli aerei abbattuti e quant'altro vi capita di fare durante il volo (bisogni corporali esclusi). Fantastica la scelta del pilota dove, come in altri simulatori, possiamo associare il nostro nome ad una foto di un pilota reale: vedeste che facce da galera ci sono... L'armamento è libero, tenendo conto dei limiti strutturali del velivolo e delle necessità della missione. La sezione dedicata allo scenario di guerra è quanto di più accurato sia mai stato proposto in un videogioco. Ripeto che le mappe sono vere, come pure la disposizione delle strade e delle città. Villaggi compresi. Un'intera schermata è poi dedicata al livello di difficoltà dove è possibile scegliere il numero di nemici con i

AAAHHH!!! MA... CHE SUCCEDE??!!

E qui casca l'asino. Più che un asino, un elefante! Eccoci al punto. Bersaglio raggiunto. Operazione al culmine. Insomma, come lo volete dire, siamo al "neo" del gioco. Più che un neo, a me sembra un ematoma espanso con necrosi dei tessuti. Immaginate tutti i giochi strutturati in missioni che avete avuto per le mani; in alcuni si partiva subito, in altri il gioco doveva caricare la missione. L'ultimo di questi che ho avuto occasione di provare è stata l'espansione di Mechwarrior 2: Mercenaries. Chi ha avuto occasione di leggere quella recensione, ricorderà quante ne ho dette per i due o tre minuti di attesa per il caricamento di ogni missione. In F-16, ho caricato la missione più "leggera", cioè l'addestramento per il decollo e l'atterraggio, ed ho dovuto aspettare 27 MINUTI DI OROLOGIO!!!! CRONOMETRATI!!!! Ventisette-minuti-dico-ventisette! Vi rendete conto? E non è perché sono affetto da un B1 che succede questo: sul 166 del gran Guru nostro Altissimo Comandante in capo Luchino ne ha impiegati SOLO 25! Questo, a mio avviso, basterebbe per scoraggiare all'acquisto del prodotto anche il più paziente dei guerrieri. Non chiedetemi perché: so solo che una volta lanciato il caricamento, il programma inizia a loadare visuals 1.0, Kuwait 3.5, Baghdad 1.2, Explosion Sequences @.#, Cavese-Val di Sangro 1X2 e

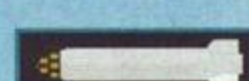
ARMAMENTI

Vi propongo una scheda tecnica dell'armamentario a vostra disposizione; la velocità è intesa in quota operativa; ovviamente non è specificato per le bombe che sono a caduta inerziale, cioè senza guida e/o propulsione. P sta per la portata utile ed è espressa in miglia nautiche. Buona caccia!

AGM 65 Maverick: Mach 1,6; p 5; guida TV

AGM 88 HARM: Mach 4; p 15; guida radar passiva

AIM 120 AMRAAM: Mach 4; p 27; guida inerziale e radar

AIM 9 Sidewinder: Mach 2,5; p 4,4; guida infrarossi

B 61: Bomba nucleare tattica da 730 libbre

CBU 72: Bomba a grappolo da 550 libbre

GBU 10: Bomba a guida laser semi attiva da 2000 libbre

MK 20: Bomba a grappolo da 490 libbre

MK 82: Bomba a caduta inerziale da 500 libre

MK 84: Bomba a caduta inerziale da 2000 libbre

Per le modalità di utilizzo di ogni arma, comuni ad ogni simulatore dell'ultima generazione, vi rimando ad uno special di prossima uscita (se me lo fanno fare!).

La schermata di armamento, ovvero: cosa mi metto stasera.

chi più ne ha, non ne metta che basta così! Rendiamoci conto che non è accettabile da NESSUNO un tempo di attesa così lungo. Io stesso ho giocato solo tre missioni e la prima, dimenticandomi stupidamente di calibrare, immaginatevi come può essere andata. Mettiamo che per un errore vi schiantiate al suolo durante il decollo... Non ci voglio pensare. Incredibile a dirsi, però, non scatta come pensavo: viste le premesse, mi aspettavo un mattone nello schermo, con la mobilità di Alfredo degli Wolverine quando gioca a calcetto; invece non si comporta né più né meno degli altri simulatori dell'ultima generazione. Mah! Misteri dell'informatica...

DIMENTICHIAMO, SE POSSIBILE

Non so se state ancora leggendo, dopo quanto vi ho detto, ma se lo state facendo, vi prego di tenere conto degli effettivi pregi di questo simulatore. Non vi può essere mai capitato di volare in maniera così realistica su un caccia stando seduti a casa, neanche con Flight Unlimited (anche perché lì, di caccia, nisba). Le mie raccomandazioni sono: escludetelo dagli acquisti di Natale se non siete più che appassionati al genere; escludetelo dagli acquisti dell'Epifania se non avete mai volato sui simulatori della seconda generazione; escludetelo dai regali del Capodanno del 2000 se non avete la pazienza di aspettare il caricamento di ogni missione; correte subito a procurarvelo se non rientrate nelle categorie sopra citate e se volete avere una solida base dalla quale partire per intraprendere un VERA carriera di pilota militare. Se avessi avuto io una cosa del genere per le mani quando volevo andare in Accademia, forse ora non sarei qui a scrivere per voi. Prima che mi scordi: il manuale, piccolo, ma perchè scritto in corpo 0.15, è in italiano e completissimo (ci mancherebbe altro! Voglio vedervi a studiarlo in lingua originale!). Il gioco, ovviamente, in inglese.

PERCHÉ UN DOPPIO VOTO?

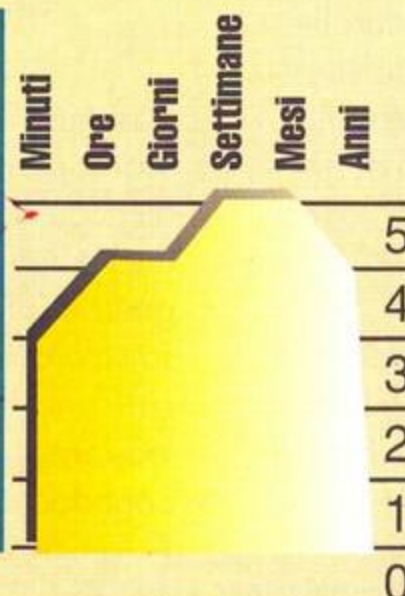
E' semplice: il voto più alto va alla realizzazione, non mi stancherò mai di ripeterlo, accurata fino al midollo, precisa, che si avvale di dati REALI in tutto e per tutto. Un simulatore veramente completo: mai vista una cosa simile. Quello più basso è per la radicalità del prodotto: assolutamente non destinato a chi non è super addetto ai lavori e con una laurea in ingegneria aeronautica. Cerco così di scoraggiare chi si vuole avvicinare al mondo dei simulatori con F-16: non fatelo! Inclusa nel votaccio è anche la sezione caricamento, non saprei come altro *nomarla*, veramente da manicomio, che non ripaga assolutamente, pur con la perfetta fedeltà di riproduzione degli scenari, le mezz'ore di attesa per ogni missione. Mi spiace, ma penso che alla Military Simulation Inc. avrebbero potuto sacrificare qualche dettaglio tecnico a beneficio del tempo di caricamento. Detto questo, se lo volete, siete pronti per tornare a Baghdad?

Alessandro "Pitone" Seccafieno

F-16 BACK TO BAGHDAD™
THE ULTIMATE DESERT STORM SIMULATION

Genere: Simulatore di volo
Casa: Software & Co.
Sviluppatore: Military Simulation Inc.

PC CD-ROM

Per lo meno, stavolta non hanno sfondato nella farsa del 486-DX2-66-Mhz: richiede un bel Pentium 90 con 16 Mb di RAM, ma se volete veramente apprezzarlo, non giocateci se non avete almeno un 166. Con tanta RAM!

CAMPIONI!

TUTTO
IL CAMPIONATO 96/97
DI SERIE A, B, C1!

CADARIO

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

UN GRANDE GIOCO DI CALCIO MANAGERIALE.
SIEDI IN PANCHINA IN QUALITA' DI MISTER: TI ATTENDONO
DECISIONI DELICATE E IMPORTANTI!

COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM

STRATEGICO

PC CD-ROM

DEADLOCK
PLANETARY CONQUEST

Sette specie sono disperatamente impegnate in una lotta per la sopravvivenza sulla superficie del pianeta Gallius IV. Sarete in grado di governare e di portare al potere la vostra razza? Dallas a noi ce lo può solamente...

GRANDIOSO

AAAHHH!!! Ci mancava! Ma dico: sono solo un pilota! Il peggio che mi può succedere è che mi abbattano. Missing in action, medaglia al valore e a casa tutti orgogliosi. No! Ora pretendono pure che governi una colonia spaziale in lotta per la supremazia di un pianeta! E che ci vuole? SEE! Magari! Mo' ve racconto come s'è svorto er fattaccio bbrutto. Ci sono sette specie nella galassia: un francese, un inglese, un tedesco, un keniota, un mandriano, un ipocondriaco e Antonio. "Facciamo a gara a chi arriva prima a Gallius IV!" fa' il Filini della situazione, affetto dalle solite manie organizzative. Succede così che queste sette specie (di imbecilli) cominciano a fare a cazzotti per 'sto pezzo di terra. E giù astronavi che atterrano, cannoni che sparano, morti che resuscitano, tazze che si rompono, cucchiaini che si piegano, e così via...

Visto che del pianeta cominciava a rimanerne poco o niente, i capoccioni si mettono d'accordo: pensate, un trattato di pace spaziale tra sette razze (più una outsider che decide di non firmare e di dedicarsi al commercio nel mercato nero). E che cosa decidono di fare? La pace? Ma neanche per idea! Visto che la guerra nello spazio faceva cascare le astronavi sulla superficie del pianeta, questi scienziati, perché non saprei come altro definirli, decidono che ogni razza può far atterrare una sua colonia (armata SOLO di pistole laser) su una parte del pianeta, colonizzarla e tentare di conquistarlo tutto!

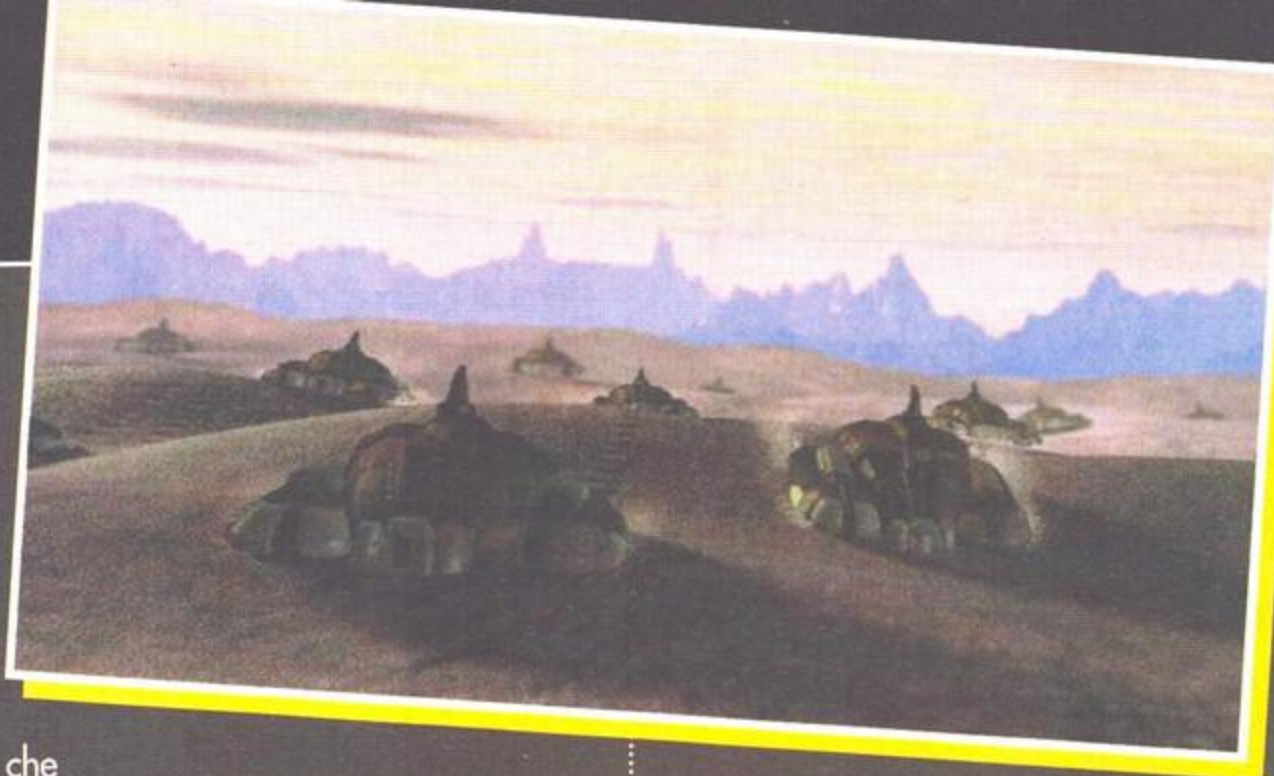
LA VERITÀ' MI FA' MALE (LO SAI)

Voi non mi credete, lo so. Ma provate a leggere il completissimo libretto di istruzioni di Deadlock, in italiano, per giunta. Racconta tutta la storia che vi ho detto io, forse con toni un po' più letterari, ma più o meno... Le sette razze ci sono veramente: i nomi sono impronunziabili, a parte quella Umana (che non si capisce perché all'Accolade l'abbiano inserita, che è quella che andrebbe sterminata per prima...) e hanno veramente combattuto per la supremazia su un pianeta nuovo, appena scoperto, ognuno per i suoi più o meno nobili motivi. Chi per sovrappopolazione, chi per nuove risorse, chi per curarsi dal raffreddore (NON SCHERZO!! E' COSI'!), tutti comunque che mirano a dominare il pianeta. I protagonisti comprimari della vicenda sono un'osservatrice di razza differente da quelle in competizione e l'ottava razza che, come dicevo prima, non ha firmato la pace di Gallius. Deadlock è uno strategico in tempo semi-reale quasi-imperiale doppio-carpiato. In pratica, per farvi un'idea del campo di gioco, immaginate una grafica alla Z un po' più tridimensionale. Immaginate le opzioni di Command & Conquer e condite con l'azione di Harpoon 2 (che è nulla). Otterrete un surrogato di Deadlock, una purea di mirtilli ed un gran mal di testa. Stabilito il primo insediamento, cominciate a darvi un'occhiata intorno: la mappa del pianeta è suddivisa in zone, ognuna con la propria peculiarità: stabilite il tipo di tattica che volete seguire ed espandete la vostra colonia fino a che...

L'ERBA DEL VICINO E'

SEMPRE PIÙ' VERDE (E PERCHÉ' SI FUMA LA MIA, ALLORA?)

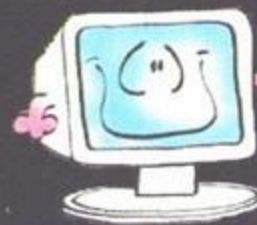
Arriverà un momento nel quale i vostri feudi confineranno con quelli della razza o delle razze in corsa per la supremazia del pianeta; giunta è l'ora della tenzone. Se avete lavorato bene e costruito anche qualche giocattolino bellico, è arrivato il momento di provarlo: non sperate comunque di poter comandare l'orda assassina. Questo è un compito che spetta al signor Random il quale, tenuto conto dei rispettivi dispiegamenti di forze, giocherà la battaglia permettendovi solamente di assistere ad essa: al vincitore le spoglie. E si ricomincia... Ma simuliamo una partita e indichiamone le fasi salienti. Si inizia con la scelta del territorio dove atterrare: come dicevo, abbiamo la possibilità di visionare le peculiarità di ogni tipo di territorio e sceglierlo in base alla particolarità della razza che abbiamo scelto di governare, essendo essa l'unico parametro con il quale misurarci ad inizio partita.
Supponiamo di aver scelto la pianura: una volta atterrati troviamo già costruito il campo base. Questo produce coloni che sono la nostra forza lavoro. All'inizio disponiamo di risorse limitate: un tot di legna, un tot di cibo, un tot di metallo, un tot di crediti, un Tot ed il pavimento risplende che ci potete mangiare sopra. Con queste risorse la cosa più sensata da fare è costruire una fattoria che produrrà altro cibo ed altro legname che servirà ad aumentare la produzione di coloni.
Contemporaneamente, assegneremo all'edificio base della colonia una forza lavoro per la produzione di beni che l'edificio stesso è in grado di offrire: in questo caso cultura, commercio e nuove unità. Un'assegnazione sensata è rispettivamente 20% alle prime due ed il restante 60% alla terza. Nella scheda informativa dell'edificio preso in esame, oltre alle barre dell'assegnazione lavoro di cui prima comparirà anche il tempo necessario all'edificio per produrre l'unità richiesta, espresso in turni. Infatti, essendo Deadlock uno strategico in tempo semi-reale, una volta stabilito cosa è nelle nostre possibilità fare, chiudiamo il turno. Chiunque sia il nostro avversario, computer o amico on line o seriale, non ci è vietato lavorare nella nostra colonia mentre il nemico elabora le sue teorie. La peculiarità di Deadlock sta proprio qui: come definire uno strategico di questo tipo? Ma non perdiamoci d'animo e osserviamo il proseguire della storia. Abbiamo quattro icone-coloni che rappresentano quattrocento coloni effettivi, mobilitabili per unità di cento. Assegnandone due al quartier generale e due alla fattoria, nella schermata di forecast (previsione del turno successivo) osserviamo che impiegheremo altri due turni per terminare un'altra unità colonizzatrice ed altri tre per produrre 50 unità di legno. Già, ma intanto i coloni si moltiplicano ed una sovrappopolazione del territorio, che ha un tetto massimo di coloni che possono insediarvisi, farebbe scendere di alcuni punti il morale. Questo parametro è la misura secondo la quale dobbiamo gestire la costruzione delle abitazioni. Anche l'imposizione delle tasse è modificabile: nella schermata delle finanze osserviamo una previsione del guadagno che avremo con l'attuale tassazione. Alzandola o abbassandola, potremo osservare quanto questo inciderà sui nostri introiti e sul morale dei coloni. Questi, se troppo pesantemente tassati, se obbligati a convivere per troppi turni in una situazione di sovrappopolazione, si ribelleranno e sciopereranno rimanendo a casa.

ICIAP, ILOR, IRPEF, INAM, IRI! (Antiche espressioni gergali dell'Impero Romano d'occidente che stanno ad indicare disgusto, protesta, ira, invidia, accidia, superbia ed Antonio). Forza lavoro mancando, le vostre costruzioni non produrranno più nulla e saranno guai amari. Chiudete il turno e, in una frazione di secondo, vi ritroverete con i crediti in più derivati dalla tassazione, modificabile turno per turno, e con le risorse prodotte dalla fattoria. Un messaggero ci informerà degli sviluppi della colonia e, con tutta probabilità, ci informerà che l'insediamento principale è a corto di energia. TAAC! Si costruisce una centrale a fusione e gli si assegna un'icona-colono in modo che produca energia sufficiente a far tirare avanti la baracca. Lasciando un colono nell'insediamento principale, con tutta probabilità dopo due o tre turni il nostro messaggero ci informerà che c'è stata una miglioria nel campo base e

che esso è stato dotato di un complesso residenziale in più. Questo aumenterà il numero di coloni sopportabili da quel territorio. Terminata la costruzione della nuova unità colonizzatrice, la muoviamo in un territorio adiacente e, nel volgere di un turno, il territorio prescelto entra a far parte della nostra colonia. Scegliamo di costruirci un'università (??); buoni, non sono uscito pazzo. Gli scienziati della colonia studieranno le tecniche di sfruttamento delle risorse: nel giro di una manciata di turni, a seconda della difficoltà della tecnica prescelta, avremo una nuova tecnologia a nostra disposizione. Questo ci permetterà di costruire altri tipi di edifici: un po' come in Command & Conquer dove non si poteva avere il cannone satellitare senza aver prima costruito il centro di ricerche. In Deadlock la cosa è un tantino più complicata in quanto ad ogni tecnologia ne sono collegate decine di altre. E gli outsider? Quelli del mercato nero? Abbiamo la possibilità di contattarli in qualsiasi momento del gioco per comperare quello che ci serve. A che pro investire quindi turni e risorse per costruire un centro di studi quando possiamo comperare la tecnologia che desideriamo? Il signor Random decide che, se contattassimo il mercato nero e la cosa si venisse a sapere nella colonia, potrebbe scoppiare uno scandalo e abbassare il morale della popolazione tanto da indurlo a ribellarsi. Attenzione, quindi. La parte più bellica del gioco, che è quella che tutti stavate aspettando di conoscere, si limita alla scelta della tecnologia da studiare, la conseguente produzione di armi ed il loro dispiegamento sul territorio. Se non attaccate voi, presto lo faranno loro. Per attaccare è sufficiente muovere le unità da battaglia su un territorio posseduto dal nemico; una volta spostate le "pedine", chiudendo il turno si dà il via alla battaglia che ci verrà proposta dal computer con l'animazione delle icone sul territorio: l'esito è determinato dal numero e dalla qualità delle forze in campo. Come in un classico Risiko, alla fine del turno chi ha perso le sue unità perde anche il territorio.

PARAMETRI, QUESTI SCONOSCIUTI

Il cuore del gioco è la strategia che utilizzate. Questa è stabilita in primo luogo dalla forza lavoro che assegnate ad ogni costruzione: se la vostra politica è di tipo aggressivo, la scelta di una razza forte è d'obbligo, come pure l'immediata costruzione, dopo le fattorie, di fabbriche d'armi. Se, al contrario, la vostra è una politica di contenimento e non di espansione, privilegerete la costruzione di musei e centri culturali che terranno altissimo il morale della popolazione; in un secondo tempo ci sarà posto per la costruzione di difese laser e truppe d'assalto. Le produzioni che deciderete di effettuare, saranno tutte determinate dalla quantità di lavoro che gli assegnerete, con la conseguente lentezza o rapidità di disponibilità. In Deadlock ci sono centinaia di altri parametri da tenere in considerazione: il costo dei trasporti, le risorse naturali, persino la possibilità di inviare messaggi (standard o personalizzati) al nemico per ingraziarselo se troppo potente o per insultarlo ed incitarlo alla lotta. Spassosissimo! Purtroppo però, il mio spazio volge al termine. Qualche altro dettaglio tecnico: il gioco gira sotto Windows e il palinsesto grafico (barre di produzione, finestre informative) sono esattamente quelle del sistema Microsoft: personalmente avrei adottato una veste grafica un po' meno "fredda". Se uno ci lavora tutto il giorno e quando vuole svagarsi si ritrova con i rettangolini blu ed i tastini grigi APRI, CHIUDI, ANNULLA, INFORMA... Interessante anche la possibilità di poter chiedere aiuto di qualsiasi tipo all'osservatrice neutrale che ben volentieri vi informerà su tutto quello che le chiederete e vi consiglierà le strategie da utilizzare quando sarete in difficoltà. IN ITALIANO! TUTTO! IL GIOCO, IL MANUALE, IL MENU', LA PASTASCIUTTA, A' PIZZA! OE'!

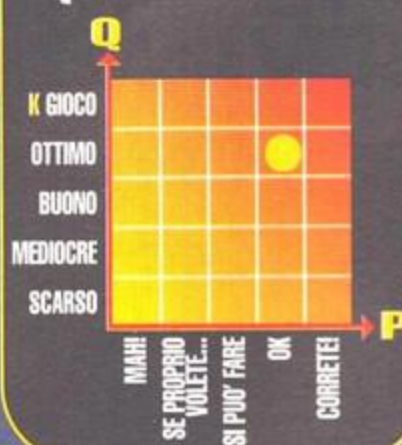
Alessandro "Skomp" Seccafieno

DEADLOCK
PLANETARY CONQUEST

Genere: Strategico
Casa: Warner Interactive
Sviluppatore: Accolade

PC CD-ROM

Ah! Ah! Ah! Sentite questa! Deadlock gira SOLO sotto Windows (di qualsiasi tipo). Presupponendo un '95, che come tutti sanno è responsabile dei più grandi rallentamenti della storia (tangenziali comprese), è necessario un 486 dx2 66. Uh! Uh! Uh!

K VOTO 870

G / A / QI / FK (scala 1–10)

DISCWORLD® II

PRESUNTO DISPERSO...!?

Questo è il secondo gioco di DiscWorld. La morte è scomparsa. È necessario un eroe che la riporti indietro. Ma c'è solo Scuotivento, mago incompetente e codardo molto ben addestrato. Non riusciresti mai a rincorrere Scuotivento mentre scappa via. È troppo veloce. La morte stessa ha detto: DIVERTITEVI!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX4 100 MHz o superiore

Consigliati:
- Pentium 90 Mhz o superiore
- 16 MB di RAM per Windows 95, o 8 MB di RAM per MS-DOS (versione 6.0 o superiore)
- Scheda Grafica SVGA 640x480 a 256 colori o superiore
- CD-ROM 2x
- Scheda audio SoundBlaster o compatibile, casse acustiche o cuffie

SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

In esclusiva europea per K, ecco la versione per computer del gioco di carte della Wizard of the Coast, finalmente completata, pronta per entusiasmare gli appassionati di mezzo mondo che apprezzano Magic.

Realizzare una versione computerizzata di un gioco di carte potrebbe sembrare una mossa azzardata; ma nel caso di Magic The Gathering, stiamo parlando di uno dei programmi più attesi da un anno a questa parte da migliaia di appassionati. Il gioco di carte della Wizard of the Coast ha spopolato in giro per il mondo, raccogliendo consensi talmente ampi da diventare un fenomeno di massa. Ora si rende disponibile anche in versione informatica, non solo per accontentare gli appassionati del gioco originale, ma anche per rivolgersi ad un nuovo pubblico.

UN NUOVO MONDO DA ESPLORARE

Chiariamo subito una cosa: in Magic per PC non dovrete solamente giocare con le carte, ma avrete anche un gioco di ruolo completo da portare avanti e da esplorare. Voi sarete degli aspiranti maghi in cerca di gloria nel pericoloso mondo di Shandalar, e dovrete gestire il vostro personaggio come in un normale gioco di ruolo fantasy: potrete esplorare lande sconosciute, visitare città, affrontare dungeon infestati da mostri. Le cose che cambiano in Magic, rispetto ad un qualsiasi altro gioco di ruolo, sono l'evoluzione che il vostro personaggio subisce e il modo di affrontare gli scontri. Qui, infatti, non avrete a che fare con sistemi di punteggi che descrivono le caratteristiche del vostro personaggio; in Magic the Gathering tutte le qualità del vostro mago dipendono dalle carte che possedete. All'inizio del gioco partirete con un basso numero di punti vita e con un limitato mazzo di carte (preparato dal computer) che rappresenta le magie a vostra disposizione. Esplorando il mondo fantasy in cui è ambientato il gioco vi imbatterete in numerosi personaggi, alcuni dei quali vi proporranno delle avventure da portare a termine che vi frutteranno denaro, esperienza (e quindi punti vita) e nuove carte da aggiungere al vostro mazzo. Quando dovrete affrontare un combattimento contro un nemico, questo si svolgerà come una normale partita a Magic, che voi dovrete cercare di vincere con le carte di cui disponete. I nemici che affronterete avranno un mazzo generato dal computer che ricalca le loro caratteristiche più salienti: così un drago combatterà con molti spari, servendosi principalmente della magia rossa, un negromante sfrutterà la magia nera, un chierico quella bianca, ecc.

I vostri avversari, comunque, non resteranno fossilizzati solo sui mazzi monocolori; incontrerete presto anche mazzi a due o tre colori, più complessi da gestire, ma anche più difficili da battere.

Con il procedere di ogni partita vi troverete a conoscere 'di persona' le figure più famose delle carte di Magic, che qui rivestiranno una grande importanza ai fini dell'organizzazione

Il duello di magia avviene in una splendida grafica in 1024x768

Una mappa molto dettagliata consente di rivedere le aree esplorate

Ci stiamo avventurando nel regno di Shandalar: possiamo esplorare aree di mare...

...o aree boscose. Ogni zona possiede delle caratteristiche peculiari: vicino all'oceano abbondano creature blu, mentre nelle foreste troveremo soprattutto creature verdi

della trama della parte avventurosa del gioco (curata da Sid Meier, una garanzia) in attesa di arrivare allo scontro finale contro il cattivone globale. Più carte e più denaro accumulerete al termine di ogni avventura, più scambi potrete fare nelle botteghe delle città, per cercare di correggere e potenziare il vostro mazzo virtuale, in modo da renderlo sempre più potente. E vi servirà farlo dato che, scontro dopo scontro, i vostri avversari diventeranno sempre più potenti e difficili da battere.

IL FEELING CON LE PARTITE

I mazzi creati dal computer sono di media qualità, molto semplici nella loro filosofia, ma ottimi per chi deve imparare a muovere i primi passi in questo affascinante gioco. La possibilità

Gli 'Astrals Spells' sono incantesimi espressamente realizzati per la versione di Magic su PC

di correggerli durante ogni partita è poi l'aspetto più indovinato dell'impostazione che è stata data al gioco, dato che fa guadagnare moltissimo in longevità al programma. Quello che però era importante verificare all'atto pratico era il comportamento del computer durante una partita.

Diciamo subito che l'intelligenza artificiale sviluppata dai programmatori della Microprose funziona molto bene, rendendo le partite impegnative e divertenti anche per i giocatori più esperti, con un'ottima calibrazione dell'aumento della difficoltà con il procedere del gioco. Il computer conosce alla perfezione l'utilizzo delle diverse carte, e non commette mai degli errori nel loro utilizzo, impegnando sempre al massimo le forze di cui dispone; inoltre il PC cerca prima di tutto di non subire danni inutili, pensando principalmente a difendersi senza scoprirsi avventatamente, soprattutto per quel che riguarda gli attacchi delle creature. Se vedete il computer tentare una strategia all'apparenza piuttosto rischiosa, il più delle volte è perché ha le spalle coperte dalle carte che ha in mano da giocare. Fate attenzione quindi, perché il vostro avversario ha molto spesso un asso nella manica se lo vedete scoprirsi. Un comportamento di questo genere porta a volte a rendere prevedibili le mosse del computer, che a differenza di un avversario umano manca completamente di creatività nella gestione delle proprie strategie. Per questo alla Microprose devono aver dato qualche vantaggio 'non dichiarato' al PC, come ad esempio una quantità di carte in mano maggiore rispetto a quella consentita dalle regole. La mia è solo un'impressione maturata dopo alcune partite, ma in più di un'occasione vi capiterà di vedervi giocare contro proprio la carta di cui il PC aveva maggiormente bisogno. Dal momento che la cosa si ripete abbastanza frequentemente, l'impressione che si ricava da ogni partita è che il computer disponga di una mano più ampia di quella che in effetti dovrebbe avere.

Meglio così comunque, altrimenti i giocatori più esperti si sarebbero

Il tutorial è a dir poco strepitoso: passo passo verrete condotti all'interno delle regole di gioco attraverso la visione di una serie di sequenze digitalizzate con attori veri

Una completa sezione di help in linea fornisce un ottimo supporto al giocatore

trovati a vincere con eccessiva facilità, rendendo il gioco fin troppo presto ripetitivo e prevedibile .

MODALITÀ SINGOLA E ALTRI OPTIONAL

Quello che tutti i giocatori di Magic attendevano con ansia era la possibilità di poter provare diversi mazzi con le carte più rare e difficili da trovare. Da questo punto di vista non si può certo restare delusi per quanto il gioco della Microprose mette a disposizione: troverete infatti riprodotte una gran quantità di carte, anche molto rare, oggi divenute praticamente introvabili. Inoltre sono state aggiunte dodici carte nuovissime e inedite (le Astral), appositamente create per la versione PC del gioco. Queste non vedranno mai la luce in nessuna collezione, perché sfruttano le capacità di scelta casuale del computer in merito alla gestione delle loro abilità speciali. A differenza di quanto già pubblicato su un'altra rivista, esiste una **modalità di combattimento (il Duello), esterna al** gioco di ruolo, in cui potrete giocare da soli contro il computer. Avrete così la possibilità di creare un numeo infinito di mazzi, assemblati a vostro piacimento, servendovi di tutte le carte che il programma vi mette a disposizione (e sono veramente tante) per poi sperimentarlo contro il PC. Questa è sicuramente la sezione di gioco che gli appassionati di Magic preferiranno. Chi è già pratico nell'uso delle carte potrà infatti sperimentare tutti i nuovi mazzi che vorrà, senza alcuna limitazione che non siano quelle imposte (eventualmente) dalle regole di Magic adottate nei tornei ufficiali. Se invece siete alle prime armi potrete utilizzare uno dei 55 mazzi tematici già memorizzati all'interno del programma. La grafica e il sonoro del programma sono di ottima qualità, ed è presente anche uno splendido e completissimo tutorial multimediale, realizzato con l'ausilio di filmati digitali. Particolarmente da lodare è la perfetta riproduzione delle carte da gioco, che ritraggono fedelmente quelle originali in ogni particolare.

Magic The Gathering è un titolo molto particolare; penso che farà sicuramente impazzire gli appassionati del gioco originale, ma piacerà molto anche a chi si avvicina al mondo di Magic per la prima volta. Quello che conta maggiormente, comunque, è la sua grande giocabilità, unita ad una longevità potenzialmente infinita: siamo infatti di fronte ad un titolo che riproduce molto fedelmente la dinamica del gioco originale (che pensavo fosse difficilmente trasportabile su computer) riuscendo a divertire e ad introdurre il giocatore in un nuovo mondo parallelo a quello dei giochi di ruolo. A differenza di quanto indicato in una pseudo-recensione su una rivista concorrente, non è possibile giocare in due, né via collegamento seriale, né via modem o via Internet, il che è davvero un peccato, visto che affrontare un avversario umano sarebbe stata un'opzione molto interessante. Comunque è proprio Magic! Se siete appassionati del gioco di carte della Wizard of the Coast (pubblicato in Italia da Stratelibri) non potrete sfuggire al fascino di questa eccezionale versione per computer. L'adunanza è indetta...preparatevi!

Antonio Perna

TI FACCIO UN MAZZO COSÌ

La versione base di Magic non comprende tutte le carte finora pubblicate dalla Wizard of the Coast, anche se sono state annunciate delle espansioni che periodicamente aggiorneranno il parco carte disponibile per giocare, arrivando a riprodurre tutte le espansioni esistenti di Magic. In questa versione del gioco sono comprese la quarta edizione di Magic (cioè la serie base su cui è impostato tutto il gioco), arricchita dall'aggiunta di buona parte delle carte provenienti dalle espansioni Arabian Nights (da noi riproposte solo parzialmente nelle serie Rinascimento) e Legend (Leggende). Inoltre sono state aggiunte le carte limitate della prima edizione, che non sono più in stampa da diversi anni (le famose unprinted, vera manna per i collezionisti); finalmente potrò giocare con Mox, Black Lotus e Timewalk. Ma vieni!!!

MAGIC THE GATHERING

PC CD-ROM

Genere: Gioco di ruolo
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno

Magic richiede un 486 con 8 MB di RAM per girare, anche se è consigliato disporre di un Pentium con 16 MB (sotto Windows 95). Occorrono inoltre un CD-ROM a doppia velocità, una scheda SVGA e un mouse.

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Potenza grafica da farvi schizzare gli occhi dalle orbite!

Se usate il vostro PC per giocare, non avete mai visto niente come **Creative 3D Blaster**. Questo straordinario acceleratore grafico aggiunge una dimensione completamente nuova ai giochi 3D per sistemi PCI. Scordatevi la grafica dentellata e i movimenti a scatti, e lustratevi gli occhi con la definizione superba e la velocità che le normali schede grafiche non possono darvi.

3D Blaster supporta **Direct3D, DirectDraw, CGL** e **Speedy 3D**. Già oggi 40 tra i migliori videogames sono predisposti per sfruttare la potenza di 3D Blaster per ottenere le migliori prestazioni. E tenete gli occhi aperti, perchè stanno per arrivarne sul mercato molti altri.

3D Blaster combina il full colour con il massimo realismo 3D per trasformare i vostri giochi in esperienze travolgenti che vi lasceranno a bocca aperta per la meraviglia. E se aggiungete al vostro PC anche una scheda **Sound Blaster 32**, oltre a non credere ai vostri occhi, non crederete neanche alle vostre orecchie.

E se pensate che esageriamo, date un'occhiata al nostro Entertainment Arcade in "Creative Zone" (www.creativelabs.com), il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

3D Blaster PCI - compatibile Plug and Play, driver per Windows 95 inclusi, 4 MB Edo Dram, risoluzione fino a 1280x1024, numero massimo di colori 16,7 milioni

Broken Sword
THE SHADOW OF THE TEMPLARS

GRANDIOSO

L'ordine dei Cavalieri Templari cadde in disgrazia e venne smantellato per il troppo potere accumulato; ma non tutti i tesori di cui i cavalieri disponevano vennero recuperati dopo lo scioglimento dell'ordine. E oggi toccherà proprio a voi cercare di ritrovarli.

Parigi: la città della torre Eiffel, del Louvre, della cattedrale di Notre Dame. Città d'arte, ma anche crocevia di diverse culture, in grado di offrire a ciascuno la sua forma di divertimento preferita, e per questo meta ambita da milioni di turisti di tutto il mondo. La città di Disneyland e della baguette, del Moulin Rouge e del croissant, magari da gustare comodamente seduti in uno dei tanti *café* del centro. Ed è proprio in uno di questi *café* che ha inizio la nostra avventura, che ci porterà dove mai avremmo immaginato di arrivare.

IL CAFFÈ RENDE NERVOSI...

In Broken Sword vestirete i panni di George Stobbart, un tranquillo turista americano, come potrebbero essercene tanti a Parigi. Vi state godendo la bella giornata di sole visitando la capitale francese, e decidete di prendervi una pausa sedendovi ad un *café* a bere qualcosa. Già che ci siete cercate di attaccare bottone con la cameriera, ma l'arrivo di un altro cliente, un uomo elegante con una valigetta, la costringe ad abbandonare le vostre attenzioni. Poco male, dal momento che al *café* si avvicina un clown con una gran quantità di palloncini colorati che potrebbe fare qualcosa di divertente. Ma anche il clown entra nel *café* e voi restate soli all'aperto pensando a dove andare nel prosieguo della giornata.

Ma le cose stanno per prendere una piega strana, e la vostra vita sta per cambiare drasticamente. Avete appena il tempo di notare il clown che se la dà a gambe, che subito il mondo vi esplode attorno, seppellendovi sotto un cumulo di macerie.

Per fortuna eravate seduti all'aperto; così vi potrete riprendere di lì a poco dagli effetti dello scoppio che ha devastato il café, e vi troverete a vivere la più incredibile e pericolosa avventura della vostra vita.

La giocabilità di Broken Sword è immediata, e la longevità è assicurata dalla profondità della storia

ALLA RICERCA DEL PASSATO

Dopo l'ottima introduzione animata vi troverete ad essere sopravvissuti all'esplosione, e inizierete a porvi delle domande a cui dovrete trovare presto una risposta, perché il tempo a vostra disposizione non è tantissimo, e vi trovate in una posizione difficile da difendere agli occhi della polizia. Sarà quindi bene rimboccarsi le maniche e

Ecco l'ispettore venuto ad indagare sull'esplosione: vi ha già preso in antipatia.

Visitando questa bella chiesa ci addentreremo nei segreti custoditi dai Templari.

iniziare a guardarsi intorno per cercare qualche indizio utile per capire in cosa siete stati, vostro malgrado, coinvolti.
A questo punto entrerete nel vivo di Broken Sword che, come avrete ormai certamente capito, è un'avventura grafica. Spinti ad indagare sull'esplosione della bomba, dovrete inizialmente tentare di raccogliere indizi per scoprire i mandanti dell'attentato e le loro motivazioni; poi vi dovrete difendere dai sospetti della polizia, e infine dovrete arrivare in fondo al mistero per scoprire chi si cela dietro tutta la macchinazione che avete scoperto.
Il vostro cammino sarà molto lungo, pieno di problemi e difficoltà, e sempre ricco di sorprese. La trama di Broken Sword, infatti, riuscirà a coinvolgervi come poche altre, e vi saprà tenere sempre sul filo del rasoio fino alla fine. L'atmosfera misteriosa che si respira ad ogni nuova scoperta, le rivelazioni sui Templari che emergono poco a poco dal passato e i luoghi che andrete a visitare vi cattureranno fino a che non avrete terminato il gioco e sapranno calamitare completamente la vostra attenzione. La facilità di utilizzo del programma è notevole, grazie ad un'interfaccia moderna e flessibile. Il puntatore del mouse si attiva quando viene mosso sopra ad un elemento con cui può interagire, e si anima per mostrare quale azione potete compiere: raccogliere oggetti, parlare con una persona, aprire una porta, e altro ancora; praticamente tutte le azioni dell'avventura possono essere eseguite tramite un semplice click del mouse. L'immediatezza con cui si gestiscono tutte le operazioni del gioco vi permetteranno di concentrarvi soprattutto sulla trama e sulla risoluzione degli enigmi, facendo guadagnare

La grafica è stata realizzata da artisti provenienti dal Don Bluth Studio

Mettiamo un po' d'Ordine

La nascita dell'Ordine dei Cavalieri Templari viene fissata all'epoca delle Crociate, intorno al 1100. Con la presa di Gerusalemme un gruppo di cavalieri si stabilì all'interno dell'antico tempio di Salomone, e da qui viene l'origine del nome dato all'Ordine. Con il tempo l'Ordine si dedicò alla protezione dei pellegrini in viaggio per la Terra Santa, e per questo in breve iniziò a disporre di una potente flotta di navi. L'accesso all'Ordine era riservato a pochi eletti, poteva avvenire solo su presentazione, e il nuovo accolito doveva donare tutti i suoi averi; così i Cavalieri Templari iniziarono ad accumulare immense ricchezze.
Nel 1291 la Terra Santa venne riconquistata dai musulmani e i Templari, dopo essersi battuti strenuamente, ritornarono in Europa dove acquistarono posizioni di prestigio, grazie alla fama e alle ricchezze accumulate dall'Ordine. Ben presto i Templari divennero una presenza ingombrante, fino a che Filippo il Bello, re di Francia, non li dichiarò fuorilegge nel 1307, usurpandone le proprietà e massacrandoli a centinaia. Ma sono molte le leggende che narrano di come una parte dell'Ordine riuscì a mettersi in salvo con una cospicua parte del tesoro...

Dopo esserci arrivati seguendo una via piuttosto insolita, dovremo indagare su questa elegante abitazione.

DIAMO UN PO' I NUMERI

Non si può certo dire che Broken Sword non abbia i numeri necessari per avere successo. Diamo un'occhiata a quelli più interessanti.

- **60:** **I personaggi con cui interagire**
- **50:** **Gli oggetti da usare per risolvere gli enigmi**
- **70:** **Le dettagliatissime locazioni da esplorare**
- **18:** **Sequenze video animate di intermezzo**
- **260:** **Gli effetti sonori digitali che potrete ascoltare**
- **120:** **I minuti della colonna sonora che accompagnerà il gioco**
- **2:** **I CD su cui è memorizzata l'avventura**
- **50:** **Le ore di gioco necessarie (garantite dai programmatori) per arrivare alla conclusione della storia.**

al titolo un'enorme capacità di coinvolgimento. Gli enigmi sono costruiti seguendo una linea logica piuttosto coerente, e sono influenzati dai vostri dialoghi con i numerosi personaggi che incontrerete durante il gioco.

Questo museo ha molte cose da dirci se riusciremo a 'prelevare' gli oggetti giusti.

A SCUOLA DA DON BLUTH

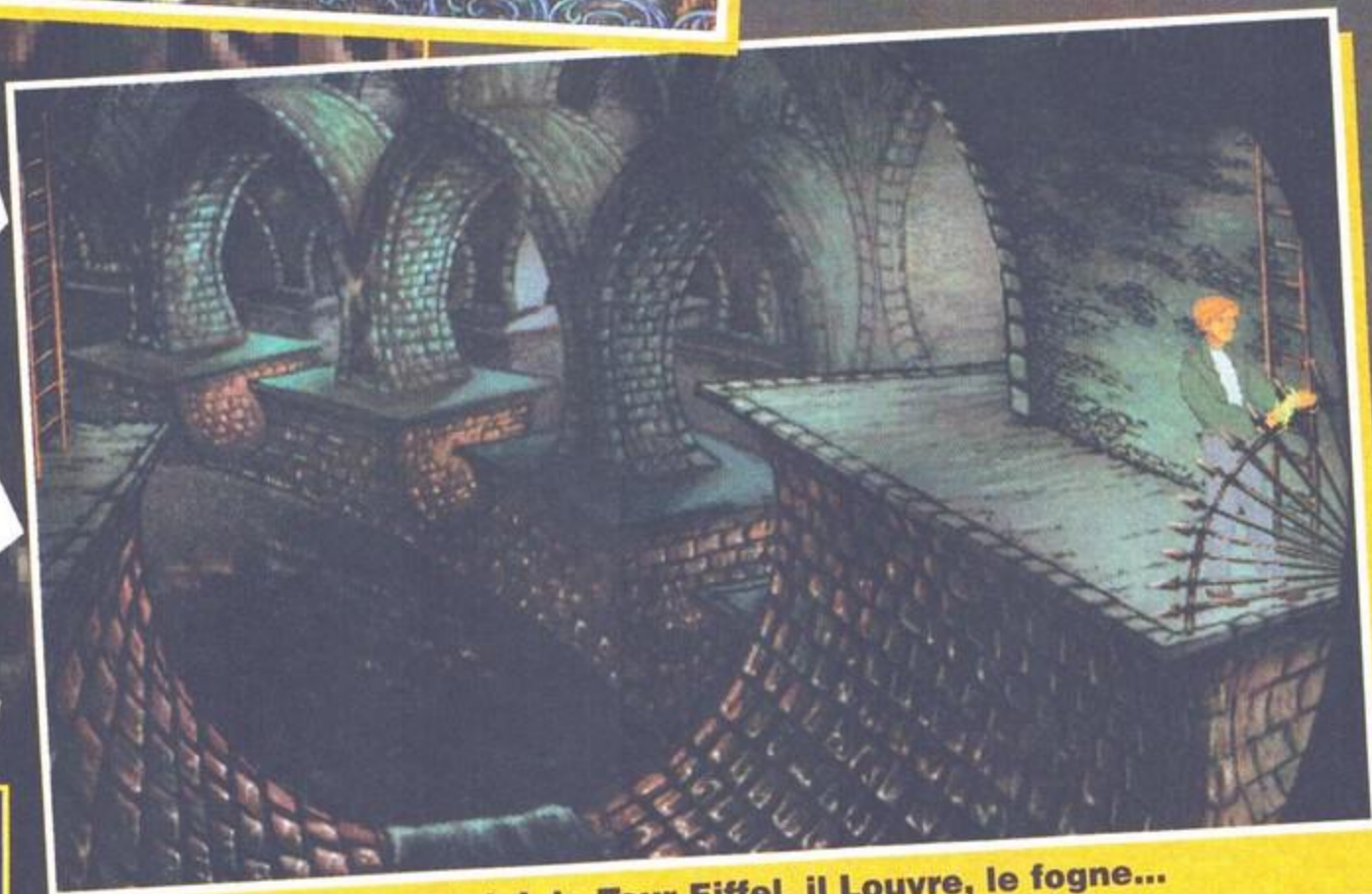
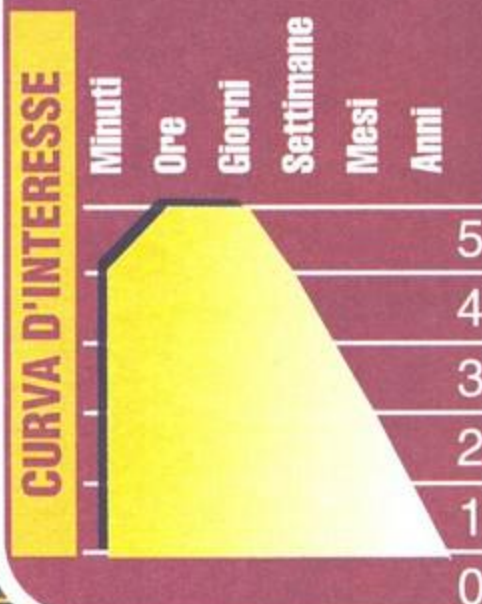
Per quanto riguarda la tecnica di programmazione, Broken Sword è sicuramente un titolo all'avanguardia. La grafica è stata realizzata da artisti provenienti dal Don Bluth Studio, e già questa è una bella garanzia (per chi non se lo ricorda, Don Bluth è l'artista che aveva creato a suo tempo il primo mitico Dragon's Lair). Ogni scenario è stato disegnato con un'altissima attenzione ai dettagli, le animazioni sono composte da centinaia di frame, risultando così naturalissime in ogni situazione, e lo scorrimento dello schermo si snoda su più piani diversi, rendendo molto bene l'idea della prospettiva. Per ottenere il massimo da tanta bellezza grafica dovrete giocare Broken Sword su di un Pentium, ma visti i risultati si può dire tranquillamente che ne vale la pena. Di qualità eccellente sono anche i filmati di intermezzo, quelli che esaltano maggiormente l'abilità artistica dei disegnatori, realizzati come veri e propri cartoni animati. L'accompagnamento audio è a livello della grafica del gioco, con effetti sonori e dialoghi digitalizzati perfettamente in sincronia con le immagini e musiche di sottofondo che fanno risaltare le atmosfere, ora cupe, ora rilassate, della trama. La giocabilità di Broken Sword è immediata, e la longevità è assicurata dalla profondità della storia e dallo svolgersi laborioso della trama, così come dalla qualità degli enigmi.

L'avventura della Revolution, quindi, è decisamente da non perdere, adatta sia agli appassionati del genere, sia ai neofiti. Non fatevela scappare.

Antonio Perna

Genere: Avventura
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Revolution

PC CD-ROM

Per dare la caccia al tesoro dei Templari avrete bisogno di un 486 DX2 66 Mhz dotato di 8 MB RAM, con un CD-ROM a doppia velocità, un mouse e una scheda sonora. Per passare all'alta risoluzione occorrono almeno un Pentium 90 e un CD a quadrupla velocità.

Aaah, il fascino di Parigi: la Tour Eiffel, il Louvre, le fogne...

SPEAKER | INTERNET | GRAPHICS | SOUND | MULTIMEDIA KIT

Sound Blaster 32 PnP: un suono così vero che può salvarvi la vita

La scheda sonora giusta può salvarvi la vita.

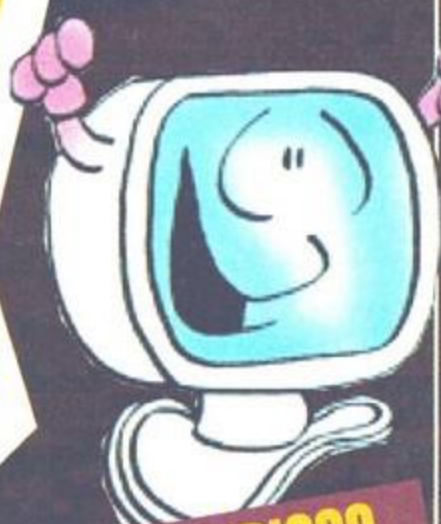
Con la nuova **Sound Blaster 32 PnP** i suoni vi circondano da ogni lato, e sono così reali che potete sentire i vostri avversari quando si avvicinano alle spalle, e ricaricano il fucile. Ma poi a farli fuori dovete pensarci voi. La nuova scheda Sound Blaster 32 PnP è la soluzione ideale per i giochi più sofisticati e le applicazioni che richiedono la massima fedeltà sonora. Finalmente la sintesi **Wave-Table** professionale diventa disponibile a un prezzo decisamente abbordabile: gli effetti sonori memorizzati nella Sound Blaster 32 PnP, la resa assolutamente fedele degli strumenti e la tecnologia **3D Stereo Enhancement** di Creative Labs trasformano qualsiasi videogame in un'esperienza così reale da mettere i brividi. Sound Blaster 32 PnP è predisposta per supportare le tecnologie **SoundFont** e **3D Positional Audio**, e si può espandere semplicemente aggiungendo dei moduli SIMM standard: potete aggiungere fino a 28 MB di memoria per creare le vostre librerie sonore personalizzate. E naturalmente la scheda è **Plug and Play**, dispone di interfaccia CD-ROM IDE e funziona perfettamente con Windows 95, Windows 3.1 e MS-DOS. Inoltre Sound Blaster 32 PnP dispone anche di una ricca dotazione software, che comprende tra l'altro gli speciali programmi per **Internet**, Microsoft Internet Explorer, RealAudio Player e WebPhone, che consente di telefonare in tutto il mondo attraverso la rete. E se volete completare il vostro sistema multimediale, non dimenticate il **Blaster CD 8x** e gli **speaker Sound Blaster**: il modo più semplice e conveniente per rivoluzionare il modo di giocare con il vostro PC.

Sentite Sound Blaster 32 PnP, e scoprite cosa vi stavate perdendo

http://www.creativelabs.com

PC CD-ROM

WarWind

Sul pianeta Yavaun c'è bisogno di un condottiero: qualcuno dei presenti vuole farsi avanti e cambiare la storia?

GRANDIOSO

L'impero dei Tha-Roon sul pianeta Yavaun è durato millenni, fondandosi sulle loro grandi capacità di comando, sull'operosità dei lavoratori Eaggra e sulla disciplina militare dei fidi Obblinox, mentre i pacifici Shama-Li si occupavano dei loro mistici riti. Ma adesso la storia è giunta a una svolta, che porterà sangue e distruzione nelle lande aliene di questo astro lontano: gli Eaggra si sono ribellati alla secolare schiavitù, e hanno dato inizio alla guerra per l'indipendenza. I Tha-Roon, privati dei loro solerti artigiani, si trovano costretti a poter contare solo sulle loro scarse capacità manuali, sulla loro acuta intelligenza e sulle armi dei loro alleati Obblinox. La restaurazione dell'impero, però, non è facile: gli Eaggra sono numerosi, e in grado di fabbricarsi quasi tutto ciò di cui hanno bisogno, mentre gli Obblinox possono aiutare i Tha-Roon solo con le armi, avendo forti braccia (e mitragliatrici!) ma poveri intelletti. Tuttavia, in questo quadro di futuri conflitti e inimicizie, il popolo degli Shama-Li si impegna per l'attuazione di un'antica profezia: il ritorno di Nagarom, il padre delle quattro razze, la cui ricomparsa su Yavaun segnerà finalmente la rappacificazione e l'equilibrio, facendo sorgere una nuova radiosa alba sul futuro.
E' questa l'atmosfera di grande effetto che viene proposta da WarWind, il nuovo capolavoro nel genere dei giochi strategici in tempo reale, sullo stile degli ormai famosissimi Command & Conquer, Warcraft II e compagnia. La SSI, celebre per aver sempre sostenuto i giochi a turni, si lancia in questo campo con un prodotto che si pone subito come una delle pietre miliari del mercato natalizio. Ma per saperne di più, continuate a leggere, e date un'occhiata all'apposito box per conoscere un po' più approfonditamente le quattro razze di Yavaun e le loro particolarità.

Sullo sfondo del comodo menu delle opzioni, alcune costruzioni Shama-Li.

IL PANORAMA

A metà tra il fantasy e il futuristico/tecnologico, WarWind permette di vivere la storia dei conflitti fra i popoli di Yavaun prendendo il controllo di ciascuna delle quattro razze; quattro trame diverse, ognuna composta da sette scenari, costituiscono il cuore del gioco, mentre dodici scenari singoli (tre per razza) completano il panorama (insieme a un completo editor di scenari per il gioco a due in rete). La storia che si dipana nei quattro casi è diversa, come è diverso il punto di vista dei quattro popoli: per ognuno di essi è possibile leggere la corrispondente filosofia, i rapporti con le altre razze e gli scopi nella campagna, la quale si concluderà in modo differente se la si vincerà con i Tha-Roon, con gli Obblinox, con gli Eaggra o con gli Shama-Li. All'inizio e al termine di ogni scenario sono proposte delle brevi ma stupende sequenze animate, che illustrano i risultati della campagna fino a quel momento o gli scopi del prossimo scenario. Alcune di queste scene sono veramente impressionanti, come ad esempio quella corrispondente alla sconfitta degli Obblinox o quella del ritorno di Nagarom.

Ecco la più terribile delle creature erranti: il potentissimo Mondra'Harth.

Attenti a non fare infuriare un Tha-Roon: potrebbe reagire così!

QUATTRO GIOCHI IN UNO

Il gioco vero e proprio si svolge secondo le modalità ormai ben note agli appassionati del settore: ogni scenario è caratterizzato da uno scopo ben preciso, raggiunto il quale la partita termina. Si comincia con poche unità e pochi (o nessuno) edifici e si devono sfruttare le diverse capacità delle forze a disposizione per moltiplicare le risorse, il numero di "omini" e l'efficienza delle costruzioni. Ogni razza ha a disposizione un simile schema di avanzamento tecnologico, i cui effetti però sono estremamente differenziati: ad esempio, sarà possibile costruire con tutti i popoli uno stesso tipo di edificio, ma le unità o il tipo di ricerca successivamente accessibili saranno completamente diversi. Il sistema di comando delle unità è semplice ed estremamente comodo: basta cliccare su un'unità per selezionarla, e cliccare una seconda volta con il tasto destro del mouse per avere accesso a tutte le possibili azioni a disposizione in quel momento. Una limitata intelligenza artificiale delle forze controllate dal giocatore permette loro di combattere automaticamente se si avvicinano dei nemici o di raccogliere risorse se sono nelle vicinanze di foreste o depositi minerari. Gli ordini selezionabili dipendono dal tipo di unità: tutte possono muoversi o attaccare, ma solo gli artigiani possono costruire edifici, solo i maghi possono lanciare incantesimi, ecc. Le categorie di unità hanno nomi (e caratteristiche) specifici per ciascuna popolazione, e lo stesso è vero per gli edifici: è veramente estremamente diverso giocare con le diverse razze, al di là degli scenari di diverso tipo. Tutte le razze possono avere a disposizione le seguenti classi di unità: lavoratori, mercenari, esploratori, guerrieri e maghi. Analogamente, i tipi di costruzione edificabili sono il palazzo, la taverna, le case, la cosiddetta "arcanery", la caserma e una sorta di fabbrica. Questo è invece un breve elenco delle cose che cambiano nettamente giocando con le diverse razze: caratteristiche del capoclan (figura importantissima: se muore, tutti a casa e arrivederci alla prossima volta!), caratteristiche delle unità di base, caratteristiche delle unità veterane (ebbene sì, è possibile upgradare quasi tutte le categorie, eccetto il

Prima di ogni scenario, il sapiente Nagarom scolpisce la storia sulla pietra con le sue arti magiche.

I FIGLI DI NAGAROM

I quattro popoli di Yavaun hanno tutti attitudini e inclinazioni diverse, ma hanno tutti qualcosa in comune: seguendo un capoclan, ognuno cercherà di accaparrarsi risorse, preparare al meglio le proprie truppe, costruire veicoli terrestri, navi e aerei, ideare bombe e "bio-upgrades" per potenziarsi e raggiungere la possibilità di decidere quale dovrà essere il destino del pianeta dopo il crollo dell'impero Tha-Roon.

THA-ROON - Simili a serpenti, hanno vissuto per secoli sfruttando gli Eaggra e gli Obblinox, perdendo in questo modo l'abilità di costruire e combattere. Dotati di grande intelligenza, presto riusciranno ad acquistare queste capacità. Gli Assassini e gli Psionici sono i loro punti di forza.

OBBLINOX - Per millenni hanno costituito le truppe dei Tha-Roon, sfruttando quando necessario la loro grande forza fisica e le conoscenze belliche. Dotati di buone abilità costruttive, sono lenti ma letali in combattimento: provate a trovarvi di fronte un Colosso!

EAGGRA - Questi esseri vegetali sono numerosissimi, ed è proprio attraverso la forza dei numeri che cercano di liberarsi dalla schiavitù dei loro oppressori, non essendo irresistibili in combattimento. Grandi artigiani, il Druido è tra le loro unità più pericolose.

SHAMA - Una sorta di antichi monaci esperti di arcani misteri e di arti marziali. Unici tra le razze, aspirano all'unificazione dei quattro popoli difendendo i deboli. Importantissima l'abilità degli Sciamani di lanciare incantesimi di guarigione, caratteristica peculiare degli Shama-Li.

Il grande Nagarom rappresenta l'unione delle quattro razze, portandone su di sè un elemento rappresentativo.

Il capoclan dei Tha-Roon guida i suoi seguaci verso il traghetto... per una gita di piacere!

capoclan e i mercenari!), unità specifiche della razza, funzione degli edifici, edifici specifici della razza, incantesimi specifici della razza, attitudine alle diverse attività (combattimento, costruzione, ecc.), filosofia nei rapporti con gli altri popoli, dipanarsi della trama... Non vi basta? Allora gustatevi gli intermezzi animati a cui accennavo sopra, anche questi rigorosamente diversi per Tha-Roon, Shama-Li, Obblinox ed Eaggra.

Il sogno degli Shama-Li: andarsene tutti insieme verso il tramonto!

MULTIMEDIALE? DIREI PROPRIO DI SI'!

Una menzione a parte merita l'audio, molto curato e ben realizzato: solo sentendo come rispondono agli ordini le proprie unità si può capire a quale popolo appartengano. Un juke-box di pezzi musicali di atmosfera fantasy-guerresca contribuisce a caricare il giocatore mentre svolge l'arduo compito di massacrare il nemico a colpi di fucile, di educare potenti druidi o di ingaggiare grotteschi motociclisti a tre gambe. La grafica è superlativa, sia nelle presentazioni degli scenari che durante il gioco: è un vero spettacolo vedere i vari omini che si muovono, lavorano e combattono (grandiosi gli Scrub Eaggra che abbattono gli alberi con le loro fiamme ossidriche!).
E se tutto ciò non fosse ancora sufficiente a farvi saltare dalla sedia e fiondarvi al più vicino negozio di videogames, vi aggiungo che in numerosi scenari sono frequenti mostri erranti, tesori, personaggi da salvare, luoghi da esplorare, eroi da affiancare alle vostre truppe demoralizzate e, dulcis in fundo, un Eroe con la E maiuscola caratteristico di ogni razza per lo scenario conclusivo.
In definitiva, un gioco dal concept magari non proprio originale, ma estremamente ben realizzato, con grande grafica e sonoro e un'interfaccia molto comoda e facile da utilizzare: cosa si può desiderare di più? Consigliatissimo a tutti, appassionati o no del genere "in tempo reale".

Paolo Forni

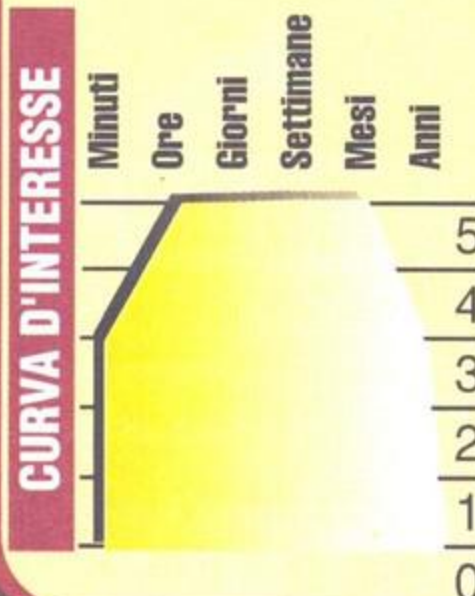
Ecco le preziose risorse di Yavaun: foreste e depositi minerari.

Genere: Strategico
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Strategic Simulations, Inc.

PC CD-ROM

È richiesto un Pentium 60 con 16 Mb di RAM, una SVGA da 1 Mb, Windows 95 e un CD-ROM 2x. Il programma usa Direct X, e provvederà ad installarlo insieme al gioco. Le schede audio e video supportate sono quelle compatibili con Windows 95.

K VOTO
925

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

Scorched Planet

APPASSIONANTE

Le colonie spaziali sono diventate realtà ormai da molto tempo, e costituiscono una fondamentale fonte di risorse per il genere umano. Anche se cercare di colonizzare nuovi mondi non è mai stata ritenuta un'impresa facile, nessuno si sarebbe aspettato di dover combattere per difendersi da una razza di alieni invasori: i Voraxian. Voi siete al comando dell'unica nave spaziale nelle vicinanze del pianeta Dator 5 al momento dell'attacco alieno, e la Federazione Galattica vi spedisce a recuperare quanti più coloni possibile, prima che siano sterminati.

Le invasioni aliene sono da sempre una fonte di ispirazione classica per i videogiochi. Dopo tanti combattimenti all'ultimo sangue, vediamo come ve la cavate quando si tratta di evacuare un intero pianeta prossimo a cadere in mano agli UFO.

Il vostro compito sarà di scendere sulla superficie del pianeta, in prossimità delle installazioni coloniali, per imbarcare i sopravvissuti e riportarli sulla vostra nave spaziale. Peccato che così facendo vi troverete nel bel mezzo di un'invasione nemica.

IL NIPOTE DI CHOPLIFTER

Per svolgere la vostra opera di salvataggio vi servirete di una navicella capace di trasformarsi in carro armato e in grado di trasportare 5 coloni alla volta. La capienza limitata del veicolo vi costringerà a fare più di un viaggio per portare in salvo i coloni presenti in ogni livello del gioco, ma dovrete essere molto veloci se non volete che le perdite aumentino. Infatti i Voraxian attaccheranno sia voi, con numerosi mezzi da guerra differenti, sia le installazioni coloniali; e nel farlo cercheranno di uccidere, rapire o trasformare in zombie quanti più umani possibile. Tra i mezzi usati dal nemico, infatti, ci sono anche dei ragni velenosi che con il loro morso trasformano i coloni in zombie che infettano gli altri esseri umani e si dirigono verso le installazioni aliene per consegnarsi al nemico.
Per fortuna potrete contare su tutta la tecnologia che il pianeta è in grado di offrire per cercare di rallentare l'avanzata dei Voraxian: oltre a numerose armi, che potrete anche raccogliere dai cadaveri dei nemici abbattuti, potrete utilizzare anche speciali antidoti per guarire gli zombie, missili a ricerca

automatica, bombe nucleari per distruggere le più grosse installazioni nemiche, rigeneratori di scudi, munizioni extra e speciali unità di comunicazione radio; queste si riveleranno particolarmente utili, dal momento che, dopo averle attivate, attorno ad esse si raccoglieranno tutti i coloni presenti nelle vicinanze,

LA NAVICELLA TRASFORMISTA

La vostra navetta può in ogni momento trasformarsi da veicolo volante a carro armato; anche se le caratteristiche tecniche rimangono le stesse (scudi, armi a disposizione, capacità di fuoco), ci sono alcune differenze che vale la pena di sottolineare.

L'AEREO

Naturalmente in questa forma potrete volare e raggiungere velocità più elevate che restando a terra; purtroppo però il consumo di carburante sarà molto più elevato. Data la scarsa maneggevolezza non troverete particolarmente facili i combattimenti. È necessario trasformarsi in aereo per teletrasportare i coloni sull'astronave madre, passando in volo attraverso un tunnel di invio.

IL CARRO ARMATO

Anche se confinato a terra, il vostro carro potrà arrampicarsi praticamente dovunque, e potrà raggiungere anche velocità elevate (è un piacere vederlo saltellare sulle gobbe del terreno!). La torretta è governabile indipendentemente dalla direzione di marcia, così vi sarà facile abbattere i nemici che vi attaccano dall'alto (picchiano quasi tutti in linea retta). È solo in forma di carro armato che potrete raccogliere a bordo i coloni o i bonus che trovate sparsi per ogni livello.

velocizzandovi di molto i tempi di recupero.

STRATEGIA E AZIONE FRENETICA

In Scorched Planet non è fondamentale distruggere tutti i nemici di ogni livello, ma recuperare tutti i coloni prima che vengano coinvolti negli scontri e uccisi. È comunque utile cercare di eliminare il maggior numero possibile di alieni, anche perché, a brevi intervalli di tempo, giungeranno nuove ondate di nemici che alla lunga vi renderebbero ben difficile la sopravvivenza. Per riuscire a terminare vittoriosamente una missione dovrete quindi impegnarvi nei combattimenti, senza però farvi distogliere dal recupero dei coloni; il risultato è un riuscitissimo mix di azione e strategia, dove non è possibile fermarsi troppo a lungo a pensare, e dove i combattimenti diventano spesso frenetici. Scorched Planet, insomma, è

Per svolgere la vostra opera di salvataggio vi servirete di una navicella capace di trasformarsi in carro armato

giocabilità pura.
I punti di vista selezionabili per seguire l'azione sono numerosi, e vanno da quello classico dall'abitacolo del vostro veicolo, a tutte le possibili viste esterne che riuscite ad immaginare. Il motore grafico del gioco è molto buono, e rimane fluido anche in alta risoluzione e nelle situazioni di maggiore affollamento dello schermo. Gli scenari forse sono un po' spogli, ma la varietà di nemici e il paesaggio movimentato (il vostro carro armato salta e rimbalza da un'asperità del terreno all'altra come fosse una dune-buggy) rendono comunque animata ogni missione. Il sonoro è discreto, e i filmati di intermezzo sono ben fatti e aiutano a creare l'atmosfera giusta senza interrompere il gioco, anche se non siamo certo di fronte ad un capolavoro dell'informatica. Le missioni da portare a termine sono in tutto 19; data la vastità di molti scenari, e il numero di salvataggi limitato (dovrete raccogliere delle icone apposite per salvare la vostra posizione), non credo che terminerete troppo presto Scorched Planet, anche se ne rimarrete catturati. All'inizio qualche problema ad abituarsi ai comandi e ai combattimenti da terra vi rallenteranno non poco, e poi i nemici si faranno sempre più perfidi, costringendovi ad inseguire i poveri coloni ai quattro angoli del pianeta. Insomma, Scorched Planet è un bel gioco, dalla veste tecnica non eccezionale ma capace di offrire grande giocabilità e divertimento a lungo termine.
Decisamente consigliato.

Antonio Perna

Scorched Planet

I COLONI

CIVILI: sono di colore blu e sono disarmati, quindi più esposti agli attacchi nemici. Viste le loro abilità minerarie possono raccogliere per voi numerosi bonus o indicarvi zone segrete.
SOLDATI: sono di colore giallo e possono difendersi dagli attacchi più leggeri con buoni risultati. Cercate di averli vicino quando vi attaccano per creare un bel muro di fuoco.
ZOMBIE: sono di colore verde e sono stati contaminati dai ragni. Entrati in contatto con altri coloni li infetteranno a loro volta, e non potranno essere salvati fin quando non verranno disintossicati con l'apposito antidoto.

Scorched Planet

Genere: Sparatutto
Casa: Virgin
Sviluppatore: Criterion Studios

PC CD-ROM

Scorched Planet non avanza richieste troppo modiche: dovrete avere almeno un Pentium 90 con 8 MB di RAM per vedere girare il gioco con fluidità, e per alta risoluzione occorreranno ben 16 MB di RAM. Per il resto basterà un CD a doppia velocità. Sul disco troverete sia la versione DOS, sia quella per Windows 95.

"Salve. Io Willie. Io Willie Trombone. Tu legge qui, tu bravo. Willie felice. Tu gioca Neverhood, tu più bravo. Ma attento cattivi; cattivi sempre nascosti dove tu non guarda."

GRANDIOSO

Sotto etichetta Microsoft viene pubblicato il primo gioco prodotto dalla DreamWorks Interactive, la nuova software house alle cui spalle opera il genio di Steven Spielberg, sempre più interessato dalle potenzialità del mercato dei videogame multimediali dopo la prima esperienza vissuta con The Dig. Con The Neverhood ambientazione e stile di gioco cambiano radicalmente; ma procediamo con calma e parliamo di una cosa alla volta.

...E L'ARGILLA PRESE VITA

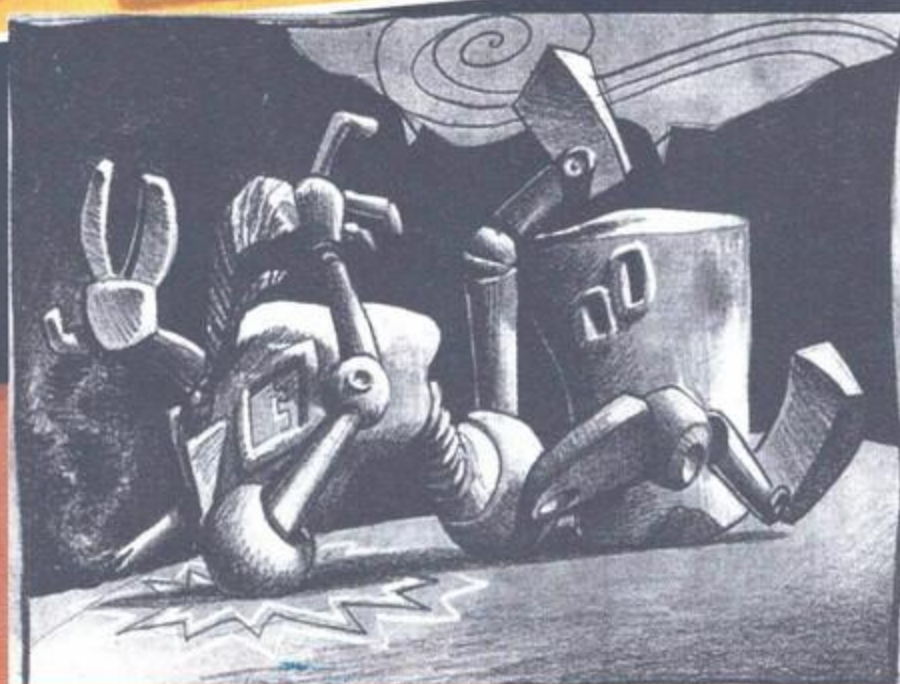
Cominciamo con un po' di background, perché ne vale la pena. The Neverhood, infatti, è ambientato in un mondo straordinario che definire solo originale sarebbe riduttivo. Hoborg, il creatore, ha costruito il mondo servendosi di un'argilla speciale, in grado di infondere la vita nelle forme plasmate. Paesaggi, fiori, piante, animali; tutto il creato è stato plasmato con la magica argilla per favorire l'avvento dell'uomo; o meglio, del Klayman (letteralmente l'uomo-argilla). La vita sarebbe stata un paradiso se le cose si fossero fermate a questo punto; purtroppo una delle creature di Hoborg, che lui chiamò Klog, nacque con un'anima malvagia. Spinto dal suo io perverso, Klog iniziò una lunga opera di conquista, per diventare l'unico padrone del mondo di creta (era proprio un cretino... ha, ha, ha!) e per fermarlo, naturalmente, dovete entrare in azione voi.
Ma voi chi siete? Il nome del vostro personaggio è Willie Trombone (avete proprio tutte le fortune!) e se avete letto il cappello sotto il titolo vi potete rendere conto che non è certamente una cima; in compenso sprizza simpatia da tutti i pori (i pori dell'argilla?) e ha una caratteristica invidiabile: è praticamente indistruttibile. Questa sua capacità vi verrà particolarmente utile nel corso del gioco, dato che in più di un'occasione vi capiterà di passare dei brutti quarti d'ora e di infilarvi in situazioni 'dolorose'; ma il vostro omino inattaccabile si rialzerà sempre senza problemi, pronto a proseguire nel gioco.

IL 'GINO DI PONGO'

The Neverhood, in pratica, è un'avventura punta e clicca gestita interamente via mouse, dove gli enigmi vanno risolti principalmente per tentativi; dopo aver sbattuto la testa riprovate qualcosa di diverso e prima o poi arriverete alla soluzione. Questo è vero soprattutto all'inizio, quando vi imbatterete in una serie di piccole locazioni, ciascuna dedicata alla risoluzione di un particolare enigma, che vi saranno utilissime per entrare nel vivo della meccanica di gioco.
Per esempio, in una delle prime stanze, dovrete aprire una porta per

lasciare una stanza. Quando provate la prima volta, premendo il grosso pulsante posto sulla porta stessa, riceverete un cazzottone in faccia da un guantone da boxe molla; vi renderete conto allora che sarà meglio tentare un'altra via meno diretta per uscire dalla stanza (guardate il soffitto e capirete cosa intendo dire).
Nella dinamica dei tentativi di esplorazione che porterete avanti, è racchiuso il maggior fascino del gioco. Avventurarsi ad interagire con i componenti dello scenario, tutti rigorosamente realizzati in argilla, riserva sempre delle sorprese, soprattutto quando capita qualche 'incidente' a Willie. Le animazioni del vostro personaggio, infatti, sono buffissime, così come le disgrazie che gli capitano, sempre surreali quanto basta per essere esilaranti. Le situazioni in cui spesso vi verrete a trovare vi faranno sentire protagonisti all'interno di un cartone animato d'autore, di quelli raffinati.

COM'È PLASMATO IL PROGRAMMA

Anche se l'aspetto della grafica e delle animazioni è molto insolito, il risultato che si ottiene è quello di uno scenario quanto mai variopinto e fantasioso, che ricorda alcuni vecchissimi programmi della mia infanzia dove i protagonisti erano realizzati con il pongo e animati fotogramma per fotogramma; e in effetti la tecnica usata per creare le animazioni di The Neverhood è molto simile a quella utilizzata in quegli antichi programmi. Si tratta dello stop motion, tecnica diventata famosa dopo la realizzazione di Primal Rage (picchiaduro con protagonisti alcuni dinosauri), che consiste nel realizzare le animazioni tramite una successione di fotogrammi ognuno diverso dall'altro solo per pochi particolari, che proiettati in sequenza danno l'idea del movimento. Gli specialisti della DreamWorks Interactive hanno svolto un lavoro encomiabile da questo punto di vista, realizzando movimenti di una fluidità

Benvenuti ad Argilla City

Mark Lorenzen, Eric Ciccone e Mike Dietz sono gli artisti responsabili della realizzazione delle animazioni grafiche di The Neverhood, per realizzare le quali sono stati utilizzati più di tremila chili di argilla colorata.
Per arrivare ad avere un'animazione completa sono partiti dal disegno del fondale e dal bozzetto dell'animazione, come per un cartone animato. Quindi hanno studiato al computer il modello da utilizzare per ogni animazione, lo hanno provato, e una volta convinti hanno iniziato la costruzione degli scenari e dei personaggi con l'argilla.
Mediante la tecnica dello stop motion hanno scattato numerose fotografie in sequenza riprendendo piccoli movimenti degli oggetti da animare e hanno ricostruito le animazioni, rendendole poi più fluide al computer, dove sono state montate, come per un film, tutte le sequenze, fino ad ottenere le animazioni meravigliose che si possono vedere nel gioco. Complimenti per la pazienza.

eccezionale, fantasiosi e realistici allo stesso tempo, creando un vero capolavoro dell'animazione con l'argilla.
Lo svolgimento del gioco è accompagnato costantemente da una colonna sonora eccezionale, con musiche allegre e sempre adeguate al ritmo dell'azione, e da numerosi effetti sonori di grande spettacolarità, destinati a far sorridere tanto quanto le animazioni grafiche. The Neverhood, quindi, è un programma tecnicamente ineccepibile, ricco di trovate brillanti e realizzato in maniera competente e accattivante.

LE PERIPEZIE DI WILLIE

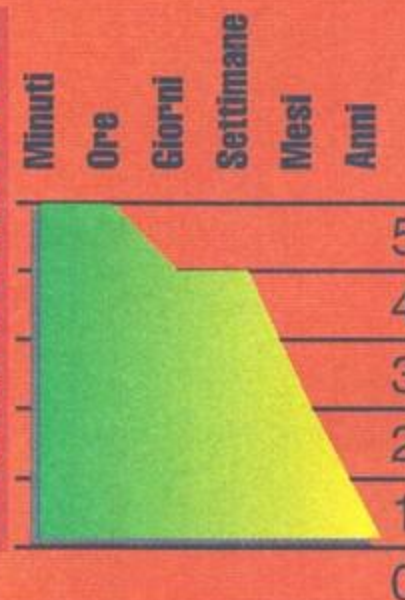
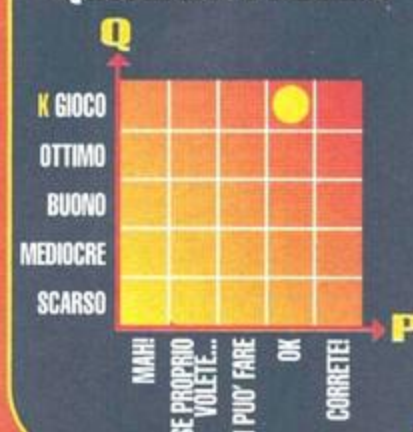
Grafica e sonoro sono eccellenti, ma a giocabilità come andiamo? The Neverhood è un'avventura un po' particolare, non solo per lo stile grafico, ma anche per il ritmo di gioco, a volte un po' lento. La risoluzione degli enigmi, pur con un occhio all'umorismo, conserva dei fondamenti logici, anche se il divertimento più grande viene dal provare e riprovare le diverse soluzioni che vi vengono in mente per ogni situazione. Anche la longevità è assicurata: il gioco, infatti, è molto lungo, sia per la quantità di locuzioni da visitare, che per gli enigmi da risolvere (più di sessanta), e garantisce ore e ore di sano divertimento. I programmatori della DreamWorks Interactive garantiscono che ci vogliono almeno quaranta ore prima di poter arrivare alla fine. The Neverhood, quindi, è un'avventura molto interessante: intelligente, innovativa, divertente e fantasiosa. Non è detto però che piaccia incondizionatamente.
Lo stile grafico utilizzato potrebbe, infatti, non essere gradito a tutti, così come l'approccio agli enigmi, poco legati da una storia approfondita, e più rivolti a far divertire cercando la soluzione con diversi tentativi. Personalmente ho trovato The Neverhood un'avventura molto divertente e ben realizzata, ma consiglio di dargli un'occhiata prima dell'acquisto, perché lo stile con cui è stata realizzata è piuttosto singolare e legato ai gusti personali di chi gioca.

Antonio Perna

Genere: Avventura
Casa: DreamWorks Interactive
Sviluppatore: The Neverhood

PC CD-ROM

The Neverhood richiede un Pentium 75 mhz, 8 MB RAM (16 raccomandati), 1 MB VRAM, scheda SVGA, CD ROM a quadrupla velocità e una scheda audio, meglio se a sedici bit. Sono inoltre necessari 10 MB liberi su hard disk e Windows 95.

K VOTO
900

Software Universe®

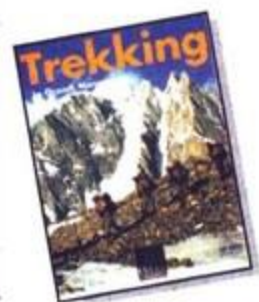
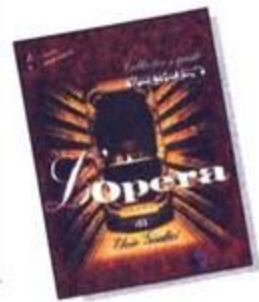
CONSOLLES® department

PUNTI VENDITA

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Big Red Racing	98.000
Bio Forge	49.900
Blam! Machine Head	95.000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85.000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Data Disk	39.900
Civilization II	99.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	89.900
Doom II	49.900
Down in the Dumps	104.900
Duke Nukem 3D	79.900
Duke Nukem 3D (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
F1	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	69.900
Fifa 97 ITA	89.900
Fifa Soccer	49.900
FX Fighter (Ita)	49.900

Gabriel Knight II	99.000
Grand Prix Manager	95.000
Hardline	95.000
Hexen	84.900
Hi Octane	29.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	79.900
Iron Assault	49.900
King Quest VII (Ita)	95.000
Light House	124.900
Links LS Golf	124.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900

GAMES CD

Lords of Midnight	49.900
Magic Carpet II	99.900
Mad Dog Mc Creek I+II -OEM-	49.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	29.900
Michael Jordan in Flight	49.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
MTV'S Slam Scape	95.000
Nascar Racing	39.900
NBA Live 95	49.900

NBA Live 96 (Ita)	89.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare
Need For Speed	79.900
Need For Speed Spec. Edition	89.900
NHL 96	89.900
NHL 97	99.900
Olympic Games	94.900
Olympic Soccer	94.900
Pagan Ultima VIII	49.900
Pandora Directive	telefonare
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria (Ita)	134.900
Phantasmagoria	99.900
Pinball 95	69.900
Police Swat	89.900
Pray for death	59.900
Primal Rage	49.900
Quake	89.900
Rama	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II	99.000
Red Alert ITA	89.900
Ripper	124.900
Rugby World Cup 95	39.900
Safe Cracker	94.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Scorched planet	94.900
Screamer	64.900
Screamer II	69.900
Scudetto II ITA	84.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shivers	89.900
Sensible World of Soccer Euro 96	75.000

GAMES CD

Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Silent Hunder	79.900
S.T.O.R.M.	telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
U.S.Navy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95.000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Tel. 02 - 42 300 10

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adeslandia - Milano

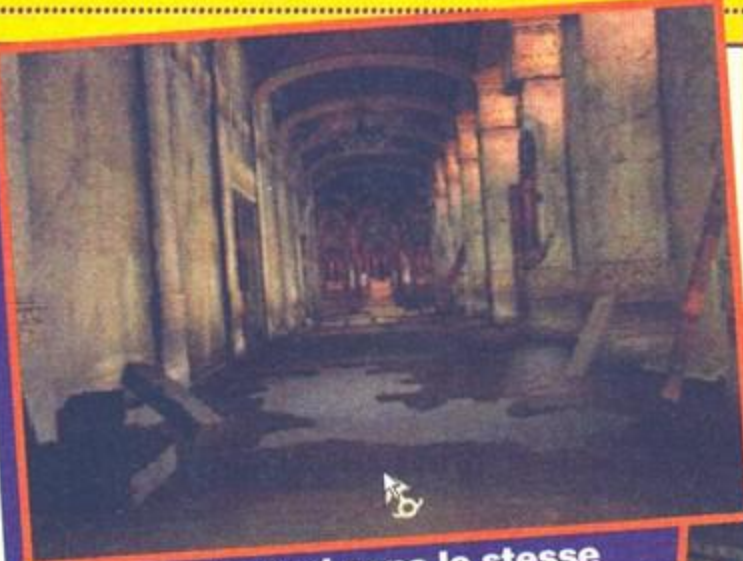
Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

PC CD-ROM

ZORK NEMESIS
VERSIONE ITALIANA

Chi non ha ancora imparato una parola d'inglese, compri Zork Nemesis in italiano!

GRANDIOSO

Nel numero di Maggio 1996 di K, abbiamo presentato la versione inglese del mitico adventure ispirato alla saga di Zork. Effettivamente, anche agli addetti ai lavori, il fatto che il gioco fosse tutto in lingua anglosassone dava un certo fastidio, soprattutto perché Zork Nemesis non è che sia proprio facilino...
Devo dire, però, che anche nella versione italiana il gioco risulta essere, almeno nelle prime battute, assai complesso. D'altro canto, però, riusciamo almeno a capire cosa ci propongono gli enigmi e cosa vogliono da noi i vari personaggi che man mano incontriamo sul nostro cammino. La storia non è mutata, se non nel linguaggio un po' più comprensibile: la magia sconosciuta di un demone del male sta avendo il sopravvento, e noi dovremo cercare di sconfiggerla.

Le ambientazioni sono le stesse della versione inglese, ma l'atmosfera è decisamente differente!

Ma frasi e scritte su libri apparentemente senza senso, in stile 2001 Odissea nello Spazio, ci faranno perdere tanto, ma tanto tempo.
Il motore grafico vanta un interessante sistema di scrolling che consente di avere una visione a 360° reali dell'ambiente che lo circonda. I dialoghi e tutte le scritte che si possono incontrare nel gioco sono state tradotte per intero, localizzando alla perfezione il prodotto. E' un'avventura veramente bella e avvincente, che va giocata ora più che mai, grazie alla sua traduzione.
I personaggi sono stati doppiati molto bene, e da attori noti. Resta comunque immutato il fatto che dovrete avere molto tempo da dedicargli, se vorrete risolvere il gioco. Ma ne vale decisamente la pena!

Luca Monticelli

Zork Nemesis vi farà passare ore davanti al PC.

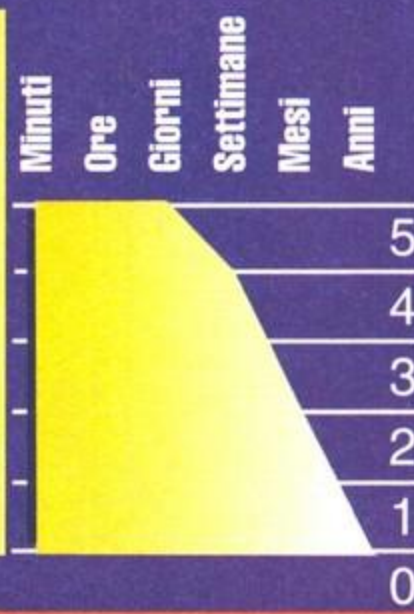
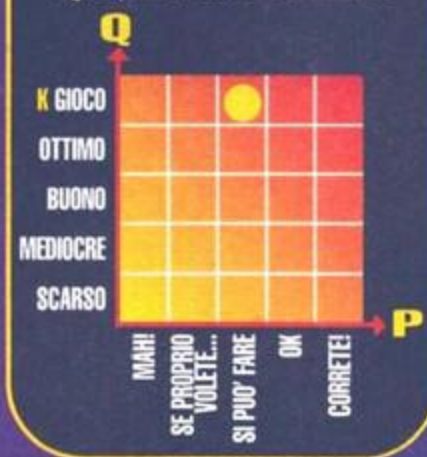
Genere: Adventure
Casa: Activision
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Teoricamente può girare su un 486/DX2 66 con 8 MB di RAM. E' necessario un CD 4X e una scheda video SVGA 640x480, e una scheda audio Sound Blaster compatibile. E' però consigliato un Pentium 120 con 16 MB di RAM e un CD 8X.

K VOTO 920

G
A
QI
FK

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

NBA JAM
EXTREME
• INCREDIBILE GRAFICA 3D PER UN'AZIONE A 360 GRADI!
• AZIONE DA 1 A 4 GIOCATORI.
• POSSIBILITÀ DI PARTECIPARE A TUTTE LE STAGIONI NBA.
• TASTO "EXTREME" PER SPINGERE AL MASSIMO I PROPRI GIOCATORI.
• BONUS E MALUS CHE ANDRANNO A MODIFICARE AL MASSIMO LE CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI.
REQUISITI DI SISTEMA
Minimi consigliati:
• Windows 95
• Pentium 75, 8 Mb di RAM
• CD-ROM 2X
• Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
• scheda grafica SVGA 1 Mb
• 20 Mb di spazio libero su HDD
Acclaim entertainment, inc.
www.acclaimnation.com
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
i love this stuff!
PlayStation
SEGA SATURN
PC CD ROM
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Vivi lo *sport* **con**

http://www.cto.it

PC CD-ROM

HARVESTER

Sangue, coltelli, morti ammazzati, squartamenti vari, vitelli tonnati e tanto, tanto horror... E' il ritorno del fanta-thriller.

APPASSIONANTE

Eh sì, bisogna ammettere che questa volta la fortuna mi ha proprio baciato sulla fronte! Infatti, quella che doveva essere una mattina come tante altre si è trasformata in un incubo, dove colpito da una tremenda amnesia non riesco più a ricordare nemmeno il mio nome. Beh, poco male direte voi, ce ne sono tanti di storditi in giro... questo è vero, solo che io ho avuto anche la fortuna di essermi svegliato in una città avvolta dal mistero, una città dove le cose più orrende sembrano lecite, una città che sembra trarre la propria linfa vitale dal sangue altrui. Il problema è che la mia memoria si è completamente azzerata (dopo l'ultima puntata di Buona Domenica) e nessuno mi crede, quindi mi ritrovo a girare per la città, dove sembra che tutti mi conoscano e mi trattano da idiota perché non credono alla storia dell'amnesia. Armato quindi di tutta la volontà di questo mondo comincio a girovagare e a raccogliere informazioni sul mio passato e (ogni tanto anche buone notizie) scopro che sono fidanzato con una ragazza molto carina e che mi sono appena diplomato al college. Le buone notizie però finiscono qui e girovagando per la città a far domande comincio a scoprire luoghi misteriosi e fatti orrendi. Ben presto mi imbatto nella "Loggia", una specie di associazione che sembra essere la custode di tutti i misteri della città; cerco quindi di entrare a farne parte ma la burocrazia ci mette lo zampino e impazzisco per riuscirci. Continuo quindi a vagare alla ricerca del sapere e scopro cose allucinanti, come la maestra della scuola elementare che dopo avermi cordialmente salutato mi racconta di come ha fracassato con una mazza da baseball il cranio di un ragazzino che aveva commesso la colpa di avere parlato durante un'esercitazione. Alzi la mano chi non ha sempre deside-rato una maestra così carina!

Come tutte le avventure che si rispettino, cominciamo dalla camera da letto!

Questo non è l'unico fatto inquietante qui ad Harvest: infatti la sede dell'unico giornale è andata completa-mente distrutta da un incendio, ed ora il controllo dell'informazione ce l'ha l'unica televisione che guarda caso ha tra i suoi intestatari lo sceriffo.
Un piccolo e trascurabile particolare è che il giornale era dotato di un efficiente sistema antincendio e che la sua sede si trova proprio di fronte alla caserma dei vigili del fuoco; parte quindi tutta una catena di intrighi per svariati interessi. Un fatto molto incoraggiante è che visitando l'ufficio dello sceriffo scopro che ci sono numerosi schedari così composti: schedario degli omicidi risolti (vuoto), schedario degli omicidi irrisolti (stracolmo)... insomma, qui tutto promette bene. Il resto è meglio che ve lo scopriate da voi altrimenti vi rovino l'avventura; posso però dirvi che questo non è che l'inizio e che durante il resto della storia vi imbatterete in un sacco di omicidi, schifezze e fatti al limite del voltastomaco. L'atmosfera che si respira ad Harvest mi ha fatto venire in mente quella che si respirava in "2000 maniacs", un film horror credo dei primi anni '60; una pietra miliare dell'horror a basso costo, un film che narrava di un paesino in cui tutti si macellavano l'un con l'altro solo per il gusto di farlo. Qui le cose sono un po' diverse, ma la naturalezza con la quale qui tutti hanno a che fare con gli omicidi e con il sangue me lo ha fatto ricordare. Ora che conoscete la storia passiamo al resto. Graficamente Harvester ricorda molto Phantasmagoria, con i personaggi digitalizzati che si muovono negli ambienti renderizzati e con numerosi filmati in full motion durante lo svolgimento del gioco. Una novità piuttosto interessante introdotta da Harvester sta nel fatto che il nostro amico, quando deve esaminare una stanza alla ricerca di indizi o oggetti

Dovremo, al solito, cercare di risolvere enigmi, come sulla Settimana Enigmistica, e visitare luoghi graficamente accattivanti! Ehi! Il simbolo rappresentato sul pavimento della foto in alto non vi ricorda quello di Time Gate?

da raccogliere, lo può fare stando al centro di essa, senza quindi tutte quelle inutili perdite di tempo dovute alla percorrenza di chilometri e chilometri in una stanza. Quindi standovene comodamente al centro potrete esaminare e raccogliere gli oggetti disseminati intorno a voi. Questo probabilmente è allo stesso tempo un pregio ed un difetto; infatti se da un lato vi aiuta a rendere il gioco più rapido, da un altro vi fa sentire un pochino inutili visto che potrete interagire molto poco con gli ambienti.
Un altro particolare che rende lo svolgimento di Harvester molto più rapido è la possibilità di spostarsi da un luogo all'altro sulla piantina della città. Questo è molto comodo e consente di attraversarla per intero senza dover passare da un sacco di posti inutili. Vi ho parlato dei particolari che velocizzano questo gioco proprio perché forse l'unico difetto che ha è proprio la lentezza. Infatti per portare a termine l'avventura dovrete sostenere lunghi dialoghi con un sacco di persone che vi forniranno indizi utili alla risoluzione dei vari misteri. Questo potrebbe piacere ad alcuni, anche perché i dialoghi sono interessanti e vi tengono impegnati nella scelta della giusta risposta. A me personalmente piacciono di più le avventure dove alla soluzione si arriva risolvendo enigmi e combinando l'un con l'altro i vari oggetti raccolti per strada. Anche in Harvester questo si fa, ma l'aspetto predominante sono senz'altro i dialoghi. Non vi preoccupate però, perché oltre a chiacchierare con un sacco di persone avrete anche la possibilità di tirare degli efficacissimi pugni praticamente a quasi tutti i personaggi dell'avventura... Questo a vostra discrezione, facendo attenzione a non uccidere qualcuno che avrebbe potuto fornire indizi utili, e soprattutto non fatelo in presenza di testimoni: infatti se lo farete vi beccheranno e finirete sulla sedia elettrica. Quello della possibilità di morire è un altro aspetto che rende più vivace Harvester: infatti se non fate attenzione a come vi muovete e a come parlate, rischiate di finire arrostiti o a pezzettini, quindi vi consiglio di salvare molto di frequente in modo da non dover ricominciare ogni volta da capo.

Acc*@#...
Ma che modi sono!
Ehi! Ma non si puo...

...fare più adagio?
Ahia! Ecchecavolo!
AAAAAH!

... Lo sapevo che non mi dovevo fidare della callista sotto casa!

Durante lo svolgimento del gioco vi troverete sempre di più immischiati in fatti cruenti e avrete quindi messo il naso in un sacco di posti dove era meglio non mettercelo.
Quindi più andrete avanti e più sarà facile trovare qualcuno che vuole uccidervi; fortunamente però avrete la possibilità di raccogliere durante il gioco qualche arma, come una catena piuttosto che una pistola per potervi difendere al meglio.
Graficamente Harvester è piuttosto bello, gli scenari sono molti, tutti ben realizzati e ricchi di particolari, mentre i personaggi che incontrerete (voi compresi) non sono bellissimi e si muovono in modo poco fluido e poco aggraziato. Quando il nostro personaggio cammina o tira pugni infatti sembra un tantino gobbo. Invece i suoni e le musiche sono molto belli e variano adattandosi perfettamente al luogo in cui siete, aumentando il coinvolgimento emotivo. Alcuni sottofondi musicali sono veramente molto belli e creano la giusta suspence, come quello della chiesa o quello della presentazione.
Per concludere, posso dirvi che Harvester è senz'altro una bella avventura, molto vasta e di non facile soluzione, che terrà impegnati per diverse ore anche i migliori solutori di questo genere di giochi. Come vi dicevo, probabilmente l'unica nota dolente arriva dai dialoghi troppo numerosi che dovrete sostenere che finiranno per rendere un po' lento il gioco. Per quanto riguarda invece la tecnica il manuale dice che basta un 486 DX 33 con 8 Mb di RAM e un

Mi chiedo se incontrerò un Luna Park, prima o poi...

CD-ROM a doppia velocità. Personalmente dubito un pochino di questa configurazione, soprattutto per quanto riguarda la velocità del CD. Sicuramente gira anche con il 2x anche se tra una schermata e l'altra chissà quanto vi tocca aspettare; infatti le schermate essendo molto ampie e ricche di dettagli richiedono qualche secondo per essere caricate anche dal mio 8x, figuriamoci col 2x! Per il resto vi occorreranno un mouse, una trentina di Mb liberi sull'hard disk e qualcosa di forte da bere a portata di mano se non siete dotati di uno stomaco di ferro... A proposito: il gioco è vietato ai minori di 18 anni.

Alessandro Peretti

SI RINGRAZIA
SOFTWARE UNIVERSE
TEL. 02/4230010

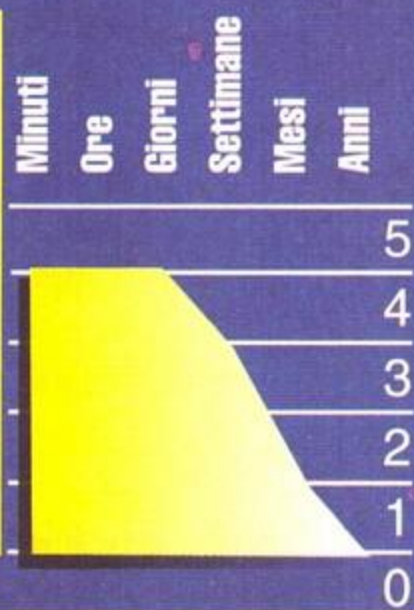
HARVESTER

Genere: Avventura
Casa: Virgin
Sviluppatore: Digi FX

PC CD-ROM

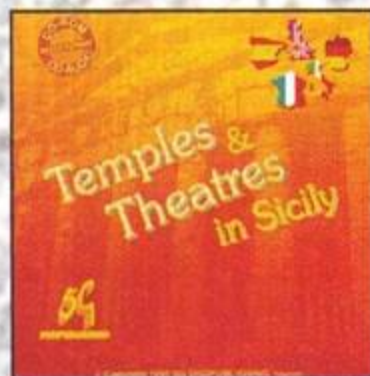
Per assistere tranquillamente a tutti questi bei massacri vi consiglio un 486 veloce, 8Mb di RAM, un mouse, 30 Mb liberi sull'hard disk e un CD-ROM 4x.

K VOTO
860

G
A
QI
FK

Db-Line

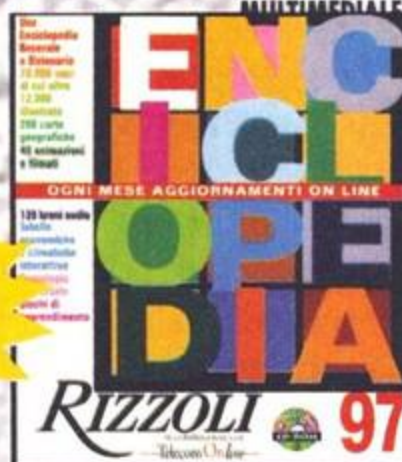
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

CD-ROM EDUCATIVI PER PC IN ITALIANO

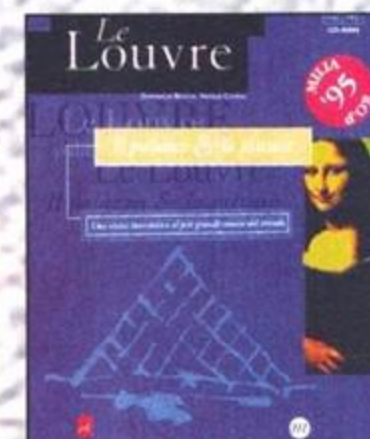
VIAGGIO IN ITALIA

TEMPLI E TEATRI IN SICILIA

WINE GAMES

GENIAS ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE - 7 CD

IL PIU' BEL CAMPIONATO DEL MONDO

PREZZO SPECIALE

NUOVA ENCICLOPEDIA RIZZOLI

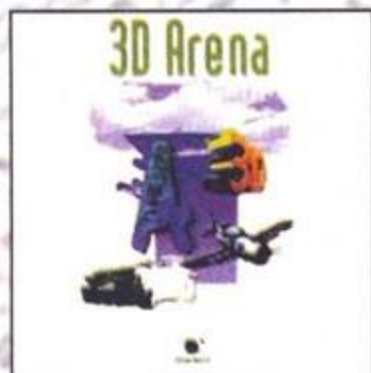
VIAGGIO IN ITALIA

MX-130 MEGASTICK III

Saltek

IL LOUVRE

REGALISSIMI

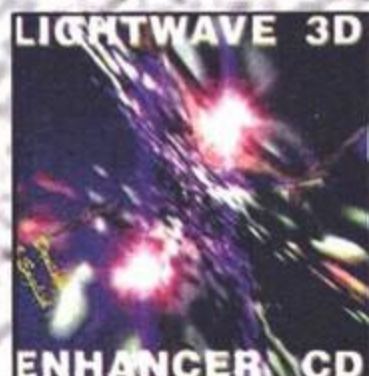
A TUA SCELTA
UN JOYSTICK O UN JOYPAD

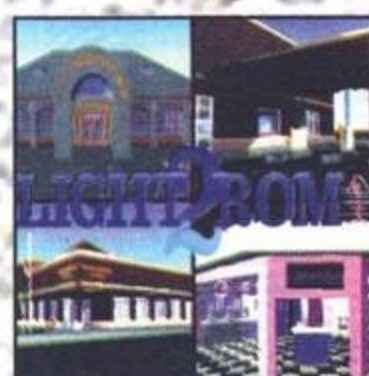
CD-ROM PROFESSIONALI PER PC AMIGA MAC

3D ARENA
PC - AMIGA

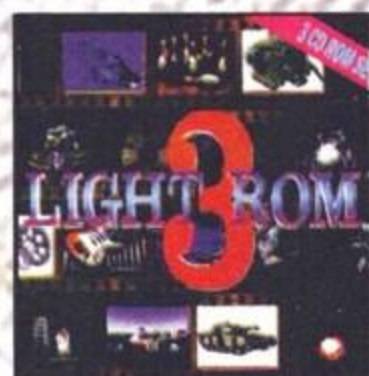
ERIC SCHWARZ CD
PC - AMIGA

IMAGINE ENHANCER CD
PC - AMIGA

TEXTURE PORTFOLIO - AMIGA
PC - AMIGA - MAC

THE WINDOWS 95 COMPANION
PC

LIGHTWAVE ENHANCER CD
PC

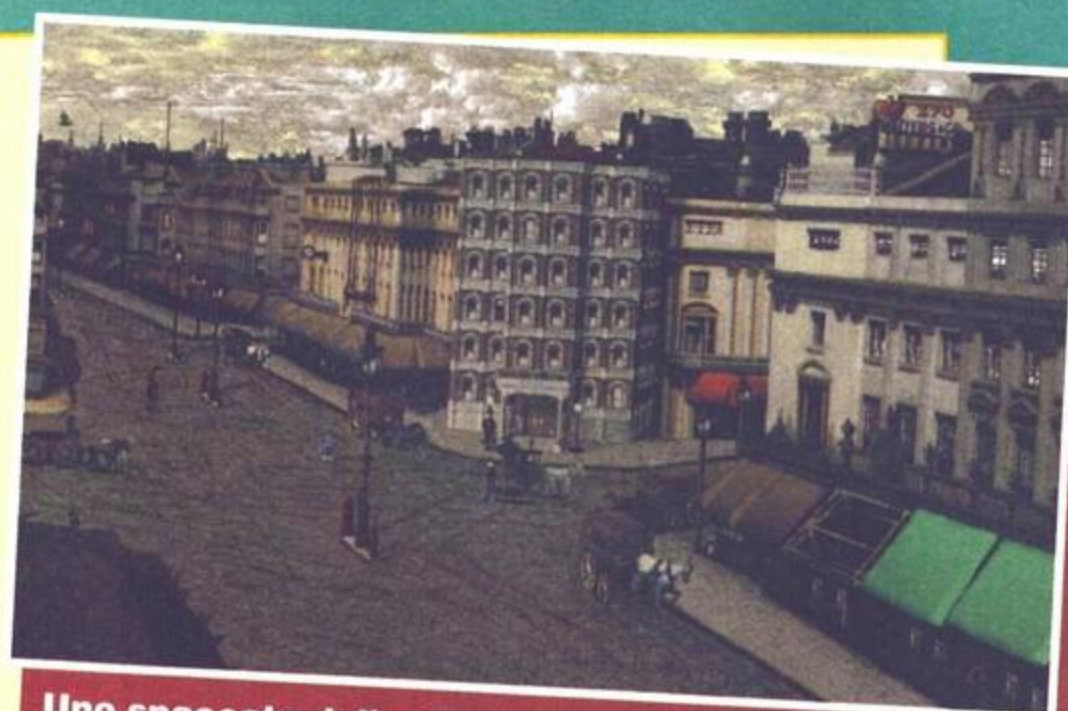
RAYTRACING
PC - AMIGA

LIGHT ROM 2
PC - AMIGA

LIGHT ROM
PC - AMIGA

LIGHT ROM 3
PC - AMIGA

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066
bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

The Lost Files of Sherlock Holmes – Case Of The Rose Tattoo

Boomm, comincia l'avventura... Ma voi come lo risolvereste un oscuro caso che neppure il grande Sherlock Holmes sembra intenzionato ad approfondire? Con fantasia ed astuzia ovviamente....

Come ve lo immaginate il grande Sherlock Holmes? Probabilmente come lo hanno sempre descritto, con il suo strano cappellaccio in testa, la sua classica mantella tipo Loden, la pipa nella mano destra e la lente di ingrandimento nella sinistra (o viceversa). E invece, grazie alla Electronic Arts, oggi potrebbe vestire giacca e stivali di pitone e jeans sdruciti, tenere una sigaretta sulla sinistra e girare la polenta con la destra, proprio come il caro Alemanzo Sicatfieno (alias il nostro Pitone preferito). Qui davanti, infatti, abbiamo nientemeno che The Lost Files Of Sherlock Holmes, Case Of The Rose Tattoo, una delle avventure più difficili da risolvere che siano mai capitate al grande segugio londinese dell'epoca vittoriana, una vera sfida al nostro intelletto di uomini del 2000. Quindi, se le vostre cervella non sono troppo affaticate dalle ore passate davanti a Quake, è giunto il momento di dimostrare che anche ai giorni nostri esistono delle menti in grado di gareggiare con quella del grande Sherlock.

APPASSIONANTE

Uno spaccato della Londra dell'epoca vittoriana.

SE SON ROSE FIORIRANNO...

... E se siete furbi arriverete alla soluzione di questa splendida avventura! Un breve accenno alla storia è d'obbligo, tuttavia vi consiglio di perdere una decina di minuti per gustarvi l'introduzione del gioco, che da sola dovrebbe essere in grado di farvi scattare la fatidica molla del detective nella vostra mente iperattiva.
Comunque... Tutto è cominciato a causa di una lettera che Holmes ha ricevuto da suo fratello Mycroft nel bel mezzo di una splendida settimana passata a girarsi letteralmente i pollici e ad annoiarsi come un cane. Mycroft chiede a Holmes (e ovviamente al suo fido Watson) un consulto su di una situazione piuttosto intricata, della quale però darà informazioni solo di persona al Diogenes Club di Pall Mall. Sul punto di entrare nel Club, i due vengono stesi da una fortissima esplosione che rade letteralmente al suolo il Club e ferisce gravemente il povero Mycroft. Le spiegazioni della polizia vogliono che si sia trattato solo di un incidente. Sherlock è affranto e accetta questa spiegazione, rintanandosi in un cupo e meditabondo silenzio. Watson, al contrario, non ci vede chiaro e vuole andare più a fondo in questa faccenda e inizia ad indagare.

L'esplosione che distrugge il Diogenes Club di Pall Mall.

E NOI CHE DOBBIAMO FARE?

Un attimo di pazienza! Fin dalle prime domande, Watson si accorge che senza il suo amico al fianco è ben difficile ottenere informazioni dalla gente e quindi... cominciamo con l'aiutare il povero e panciuto Watson a trovare un indizio valido che gli permetta di svegliare Holmes dal suo doloroso torpore e poi ne riparliamo. In effetti, una caratteristica di questo gioco sta nel fatto che dovremo praticamente risolvere due avventure distinte: una piuttosto veloce, che vede il solo Watson impegnato nella ricerca di detto indizio e l'altra - ben più difficile - che invece ci porterà alla soluzione del caso vero e proprio. Come? Beh, ovviamente investigando, investigando e ancora investigando.

UN PICCOLO AIUTO

Considerando la solita grossa pecca che caratterizza questi giochi, vi voglio dare un piccolo consiglio. Non fermatevi alle apparenze, soprattutto quando sarà il solo Watson ad investigare. L'insistenza in questo gioco è molto importante, al punto che non sarà possibile andare avanti se prima non avrete interrogato molto lungamente i vari personaggi che incontreremo. A differenza degli altri adventure, infatti, quando ci troveremo di fronte a qualche personaggio e inizieremo a parlare, non si presenterà la solita schermata con tutte le domande da porre a nostra disposizione. Dopo ogni domanda potremo anche fermare il nostro interrogatorio, andarcene e poi tornare per proseguirlo (cosa che naturalmente farà cambiare le risposte che otterremo). Inoltre, ogni risposta che ci verrà data nasconderà quasi sempre un indizio, a volte piccolo, a volte più importante, che ci aiuterà nel prosieguo dell'avventura. Occhio ai dialoghi, quindi!

CI PIACE, NON CI PIACE

Ci piace, ci piace, ma tutte le rose hanno le loro spine, quindi vediamo un po' cosa ci riserva il nostro Sherlock. Per prima cosa possiamo dire che tecnicamente... The Rose Tattoo è un ottimo gioco, ha una splendida grafica e *signoriesignore* non richiede una macchina eccessivamente potente per girare con fluidità al massimo delle sue caratteristiche. Il superatissimo 486/66 per una volta basterà a gestire appropriatamente il gioco. Qui ci sta un bel BRAVI! agli sviluppatori della Electronic Arts. Il sistema di controllo nei vari spostamenti è piacevole, funzionale ed interessante: a seconda delle scoperte che saremo riusciti a fare, sulla mappa di Londra compariranno delle icone che rappresentano i luoghi dove potremo dirigerci (si parte con la sola 221B di Baker Street, cioè casa Holmes, e con la sede di Scotland Yard). Quindi, se dopo aver parlato con tutti i vari personaggi e verificato tutto il tuttibile non appariranno nuove icone sulla mappa, potremo dedurre che qualcosa ci è sfuggito... 'azz! L'atmosfera che si respira per le vie di Londra è eccezionale e riesce effettivamente a riprodurre la sensazione di essere stati trasportati nella vecchia Londra vittoriana (ottimi sono anche i particolari delle varie case e delle stanze che vengono riprodotti). Infine, una ulteriore dose di realtà viene data dai dialoghi con i personaggi: ognuno di loro agisce e parla interpretando esattamente quello che è il suo ruolo e in più esibisce una splendida pronuncia arrotata all'inglese. E qui casca l'asino (ahia!). Signori miei, il problema è sempre lo stesso: lo sapete bene l'inglese? Bravi! Non lo sapete? cambiate gioco! Eh sì, perché una delle cose che rende più bello questo adventure è anche il fatto che gli unici sottotitoli (ovviamente in inglese) che possiamo trovare sono quelli relativi alle nostre domande. Per le risposte... andate a scuola.

Daniele Falzone

Ottenere notizie da questo poliziotto è impossibile se non ti chiami Sherlock Holmes.

Watson a colloquio con un'autoritaria e poco gentile infermiera.

Watson si riscalda al fuoco del camino di casa Holmes.

● ***... Ah, dimenticavo, la confezione del gioco comprende anche un libretto sul quale potrete trovare utilissimi suggerimenti su come porre domande, come cercare indizi, come metterli insieme, eccetera, eccetera. Un vero e proprio manuale del bravo detective!***

Si ringrazia Software Universe. Tel. 02/4230010

SHERLOCK HOLMES

Genere: Avventura
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

La configurazione raccomandata prevede ovviamente un processore Pentium con 16 Mb di RAM, ma vi assicuro che il gioco è godibile anche su 486, possibilmente con almeno 16 Mb RAM. Per il resto, Soundblaster CD-ROM (meglio se 4X) e DOS 6.0 o successivi.

BATTLECRUISER 3000 A.D.

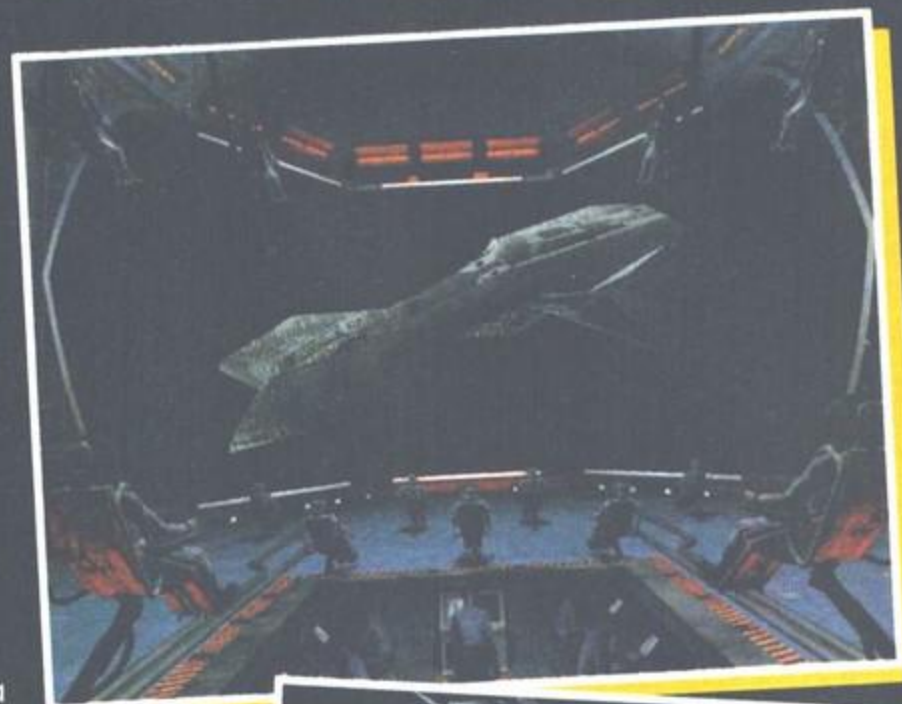
L'incrociatore da battaglia che vi è appena stato assegnato è pronto per il suo primo volo, il Comando Galattico ha bisogno di voi e le distese sconfinate dello spazio vi attendono. Fatevi sotto.

La galassia è molto grande, c'è un sacco di spazio (ha, ha, ha... avete capito la sottile ironia ?) ; ciò nonostante può sempre capitare che qualcuno non vada d'accordo. Per sedare le guerriglie qui e là attraverso la galassia e tenere sotto controllo i conflitti più importanti il GalCom, il Comando Galattico, esercita una severa funzione di controllo servendosi di una nutrita flotta di poderosi incrociatori stellari.
È al comando di una di queste enormi navi da guerra che inizierete a giocare e percorrere le vie dello spazio profondo.

SUL PONTE DI COMANDO E NELL'ABITACOLO

Comandare un incrociatore da battaglia significa portare a termine le missioni che il comando vi affiderà di volta in volta : si va da missioni di scorta a perlustrazioni in zone di guerra, da attacchi mirati a semplici spedizioni diplomatiche o commerciali. Per svolgere il vostro compito dovrete gestire la navigazione, i sistemi di protezione, gli armamenti, la riparazione dei danni, l'equipaggio, le mappe tattiche. Dallo schermo delle comunicazioni riceverete gli ordini dettagliati per ogni missione, anche se non sempre avrete spiegazioni precise sul da farsi, e spesso dovrete improvvisare. Ma il gioco non si riduce ad una semplice gestione strategica delle operazioni della vostra nave da battaglia; potrete anche comandare la sua squadriglia di caccia di scorta, sia per proteggere l'incrociatore, sia per organizzare veloci missioni di attacco in profondità. In questo caso avrete anche l'opportunità di calarvi nell'abitacolo di uno degli apparecchi per prendere parte di persona ai combattimenti. Un'occasione più unica che rara : potrete comandare sia gli aerei, sia la portaerei. Non è mica un lavoro da tutti.

LE DIFFICILI TRAME DELLA GALASSIA

Battlecruiser 3000 A.D. può essere giocato in tre modalità diverse : Free Flight, Campaign e Combat Simulator. Nel primo caso potrete esplorare liberamente la galassia, visitando sistemi di pianeti amici con cui commerciare, o zone controllate dal nemico, in cui ingaggiare furiosi combattimenti. Avrete la più assoluta libertà di azione, e il vostro fine sarà principalmente di prendere confidenza con il sistema di gioco, oppure cercare di fare soldi con il commercio, oppure fare pratica di combattimento in zone di guerra. Potrete esplorare tutta la galassia e valutare la distribuzione di alleati e nemici del

PRENDI POSTO NELLA CABINA DI UNA DELLE PIU' GROSSE ED IMPLACABILI MACCHINE AEREE DA COMBATTIMENTO: L'A-10 WARTHOG.

SOLCA I CIELI INVASI DA MISSILI TERRA-ARIA PATTUGLIATI DAI MIG E ANNIENTA LE FORZE CHE TENGONO IN PUGNO LA BASE NAVALE DI GUANTANAMO.

PERCHE', SOTTO LA SPESSA PELLE DI ACCIAIO DI OGNI WARTHOG, PULSA LA STESSA SETE DI DISTRUZIONE DI UN CARRO-ARMATO KILLER...

- REALISMO DELLA DINAMICA DI VOLO
- IMPONENTE GRAFICA 3D
- MISSIONI DENSE DI AZIONE SU UN TERRENO IRREGOLARE DI BEN 15.000 MIGLIA QUADRATE
- POSSIBILITA' DI GIOCO VIA MODEM O IN RETE FINO A 8 GIOCATORI

PSi PARSOFT INTERACTIVE

ACTIVISION

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

DIVER TIMEN TO

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

CADARIO

Comando Galattico, oppure mettervi alla ricerca di nuovi avamposti da colonizzare. Quello che più conta è che lo status della galassia resterà 'congelato' durante tutta la partita e non subirà cambiamenti di alcun genere. Nella modalità Campaign l'intelligenza artificiale del gioco creerà uno scenario galattico plausibile che sarà in continua evoluzione, anche (ma non solo) in dipendenza dai risultati che otterrete nello svolgere le diverse missioni che il Comando vi ordinerà di portare a termine. Ogni nazione all'interno del sistema avrà un suo obiettivo finale da raggiungere, e farà di tutto per riuscire nei suoi intenti. Diventerà quindi fondamentale per voi riuscire a seguire l'evolversi degli sviluppi politici nella galassia per evitare di incappare in incresciosi incidenti diplomatici che potrebbero avere effetti molto deleteri sulla vostra carriera di comandante. Ogni missione affidatavi dal Comando potrà avere serie ripercussioni sugli equilibri strategici, e in più di un'occasione vi troverete nell'occhio del ciclone. Per finire, nella modalità Combat Simulator vi calerete nell'abitacolo di un caccia e affronterete ondate successive di astronavi nemiche fino a quando non sarete abbattuti. In pratica si tratta di un elaborato sparatutto dove verrete coinvolti in furiose battaglie spaziali all'ultimo sangue.

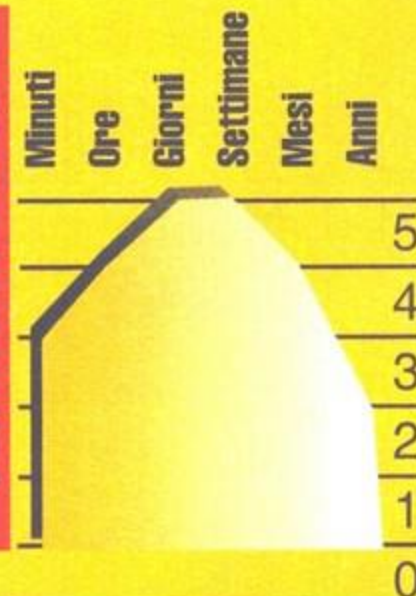
MOLTA CARNE AL FUOCO

Le due doti principali di Battlecruiser 3000 A.D. che colpiscono chi gioca sono la varietà e la profondità del gameplay. La struttura della Galassia è simulata con notevole complessità, così come la sua evoluzione politica e militare, e costituisce un grande scenario in cui inserire le vostre missioni. Anche la longevità del programma è notevole, dato che non avrete un obiettivo finale da raggiungere, ma una serie di campagne in continua evoluzione, al termine delle quali riceverete comunque nuovi ordini. Per la sua stessa struttura, però, Battlecruiser 3000 A.D. si rivolge principalmente agli appassionati dei giochi più complessi, che hanno voglia di spendere molto tempo per essere catturati da un'ambientazione coinvolgente, e molto curata nei particolari, ma che necessita di un certo impegno. La sezione strategica di comando dell'incrociatore è completissima, sia per la quantità di comandi eseguibili, sia per la ricchezza dei dati a disposizione che descrivono una galassia credibile e sfaccettata. Le missioni in volo sui caccia sono più immediate, ma richiedono comunque una notevole applicazione. Siamo piuttosto lontani dall'immediatezza di Wing Commander : qui occorre imparare a controllare con precisione il proprio caccia in movimento nello spazio, dato che l'aspetto simulativo di ogni scontro sarà molto più marcato rispetto alla componente arcade. Tecnicamente Battlecruiser 3000 A.D. non è niente male, con un aspetto gradevole e realistico, animazioni in alta risoluzione discretamente fluide e accompagnamento sonoro di qualità. Ma come in tutte le precedenti produzioni della Take 2 (Hell, per esempio) l'aspetto più curato del gioco è la profondità del gameplay, che fa di Battlecruiser 3000 A.D. un titolo complesso, ma appagante per chi intende spenderci del tempo.

Antonio Perna

Genere: Simulazione spaziale
Casa: Gametek
Sviluppatore: Take 2 Interactive

PC CD-ROM

Il processore minimo da possedere è un 486 DX4, anche se è consigliato disporre di un Pentium. Bisogna inoltre avere 8 MB di RAM (meglio 16), una scheda SVGA e un CD ROM a doppia velocità. Gira sia sotto DOS che sotto Windows 95.

Microsoft SideWinder

Prova a perdere se ci riesci.

Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è veramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro e 1 switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno speciale software che permette di eseguire contemporaneamente più azioni con un solo pulsante. Con l'hot plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?®   www.microsoft.com/italy/

HARDLINE

La Cryo prova a stupirci di nuovo con effetti speciali e colori ultravivaci, ma questa volta non si tratta della solita avventura; non del tutto, almeno.

APPASSIONANTE

PC CD-ROM

Detroit 1998: le bande criminali sono state organizzate agli ordini di una setta paramilitare conosciuta con il nome di SECTO. Poco o nulla si conosce di più preciso sui capi della setta e sulle motivazioni che li spingono ad agire; tutto quello che si sa è che vogliono spingere la città sull'orlo del caos eseguendo una serie di attentati. Per fortuna a Detroit ci sono i corpi speciali della polizia che si occupano delle incursioni dei terroristi.

SE IL BUON GIORNO SI VEDE DAL MATTINO...

Il gioco si apre con una spettacolare introduzione filmata che illustra una incursione della polizia in un magazzino a caccia dei terroristi (che vengono chiamati Sectoids). Ma qualcosa dell'operazione non va per il verso giusto, e gli agenti vengono colti di sorpresa ed eliminati in un sanguinoso scontro a fuoco. Per una volta non vi trovate direttamente sotto il fuoco dei terroristi (anche se ci finirete presto); voi infatti vestirete i panni di un pilota di elicottero, e dovrete intervenire in appoggio alla squadra per cercare di salvarla. Riceverete infatti una concitata richiesta di aiuto, e partirete immediatamente per cercare di recuperare qualche sopravvissuto. E qui inizierete a giocare. Una volta scesi dall'elicottero troverete il magazzino stranamente silenzioso, e vi addentrerete all'interno. Purtroppo non ci sono stati sopravvissuti, e, ancora peggio, i terroristi sono ancora nelle vicinanze, e stanno cercando proprio voi. È ora di darsi da fare.

non avrete troppe difficoltà a capire come è strutturato Hardline. L'azione viene vista in prima persona, e voi, con il mouse, potrete controllare il mirino sullo schermo grazie al quale puntare i bersagli. Durante gli scontri vedrete comparire sul video gruppi di terroristi che vi puntano le armi addosso; prima che vi sparino passerà un po' di tempo, ma dovrete essere rapidi se non volete essere ridotti ad un colabrodo e dovrete eliminarli alla svelta. Di tanto in tanto vi arriveranno addosso anche bombe a mano e missili, ma voi potrete abbatterli finché sono ancora in volo. Inoltre, dopo aver eliminato i nemici, potrete perquisirli per cercare medicinali per curare le ferite, munizioni e nuove armi. Procedendo nel gioco, infatti, potrete raccogliere ben nove tipi diversi di armi da fuoco di potenza crescente per affrontare i nemici più agguerriti.

E' permesso...?

CARICATE... PUNTATE... FUOCO!

Hardline è un gioco anomalo: fondamentalmente si tratta di uno sparatutto, ma corredato da sezioni tipo avventura che servono per collegare un combattimento ad un altro. Se vi ricordate di una vecchia gloria come Operation Wolf, o siete pratici del più moderno Virtua Cop,

NON DI SOLO MITRA VIVE L'UOMO

Anche se le fasi sparatutto sono le più numerose del gioco, non sono le

uniche; Hardline ha infatti una struttura a prima vista simile a quella di un'avventura, che serve da collegamento tra una fase di combattimento e l'altra. Potrete muovervi tra le varie locazioni servendovi del mouse per esplorare i vari ambienti e risolvere qualche semplice enigma. Vi capiterà, per esempio, di dover utilizzare una chiave nascosta per aprire una porta sbarrata, o di dover parlare con altri personaggi per cercare di interpretare meglio la storia in cui vi siete andati ad infilare. E questa sarà una storia molto lunga, dato che scoprirete di avere un passato molto nebuloso alle spalle. E poi dovete sempre scoprire perché i Sectoids vi stanno cercando. Hardline, quindi, vi terrà impegnati a lungo, anche perché è sviluppato su ben tre CD, grazie ai quali potrete vivere una lunga e spettacolare avventura dai toni forti. La grafica di Hardline è l'aspetto del gioco che più colpisce: le animazioni sono ottime, i fondali precalcolati e quelli digitalizzati si integrano alla perfezione (basta vedere le splendide esplosioni), e gli attori si muovono con molta credibilità sugli scenari, dando a tutto il programma l'aspetto di un film di buona qualità. E' possibile giocare sia in bassa che in alta risoluzione, arrivando ad una definizione di ben 65000 colori contemporaneamente su schermo; e le immagini non perdono in fluidità, dato che la grafica è stata realizzata con il trucco dell'interlinea. Anche la musica e gli effetti sonori sono stati ben realizzati, perfettamente adeguati al ritmo dell'azione e in grado di contribuire al meglio a creare la giusta atmosfera durante una partita. Quello che forse manca al gioco è un pizzico di profondità in più. Come sparatutto, infatti, hardline è sicuramente un buon titolo, ma lo spessore della storia viene quasi interamente sviluppato dai filmati digitalizzati, lasciando ben poco spazio all'esplorazione o agli enigmi.
Peccato, perché la qualità della trama è ottima, e si sarebbero potuti integrare al meglio due generi di gioco molto diversi con un ottimo risultato. Così com'è Hardline è un buon titolo, specie per gli amanti degli sparatutto, ma pecca un po' in quanto a longevità.

Antonio Perna

L'ennesimo scontro a fuoco, questa volta contro un carroarmato. Buona fortuna!

Il combattimento nel magazzino all'inizio del gioco. Notate le esplosioni ben realizzate.

Uno dei flashback durante il gioco, nei quali vi viene svelato il vostro passato misterioso.

Ecco un esempio di sparatoria al buio. Se esaurite le batterie del visore siete nei guai!

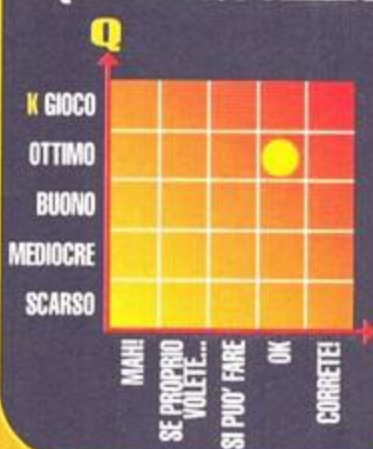
HARDLINE

Genere: Sparatutto
Casa: Virgin
Sviluppatore: Cryo

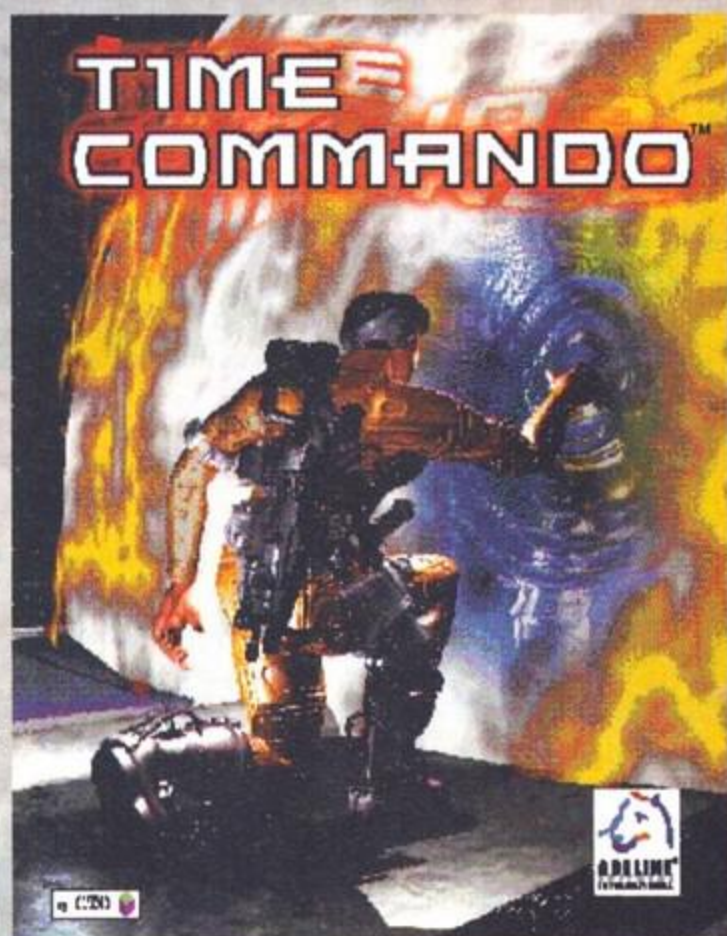
PC CD-ROM

Richiede come minimo un 486 DX2 66 con un CD-ROM a doppia velocità e 8 MB di RAM. Se intendete giocare in alta risoluzione è consigliato un Pentium con un CD a quadrupla velocità. Funziona sia in DOS che sotto Windows 95.

K VOTO 880

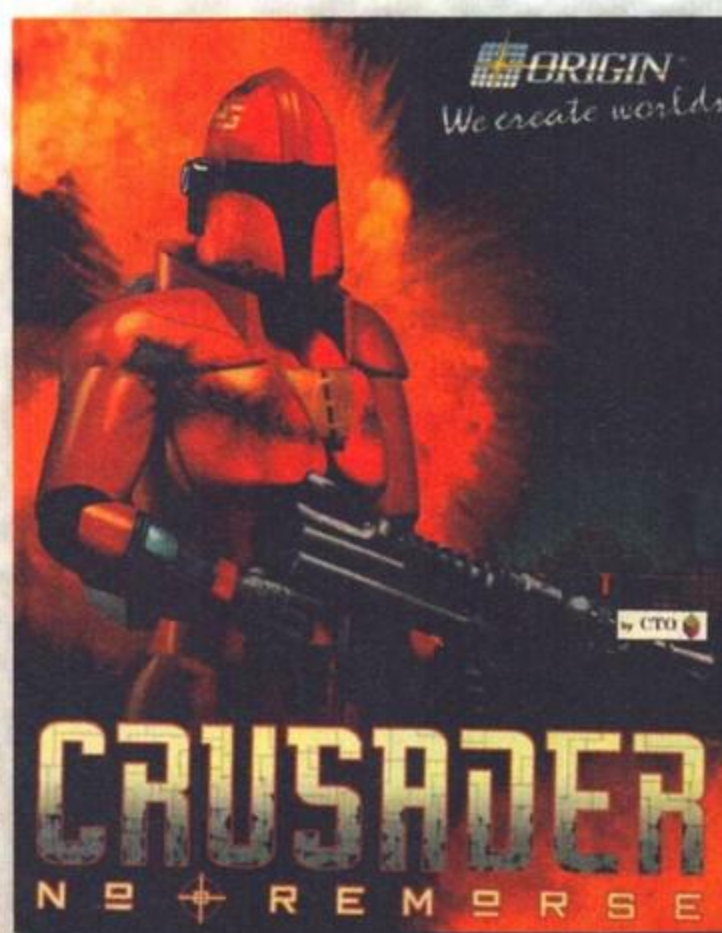
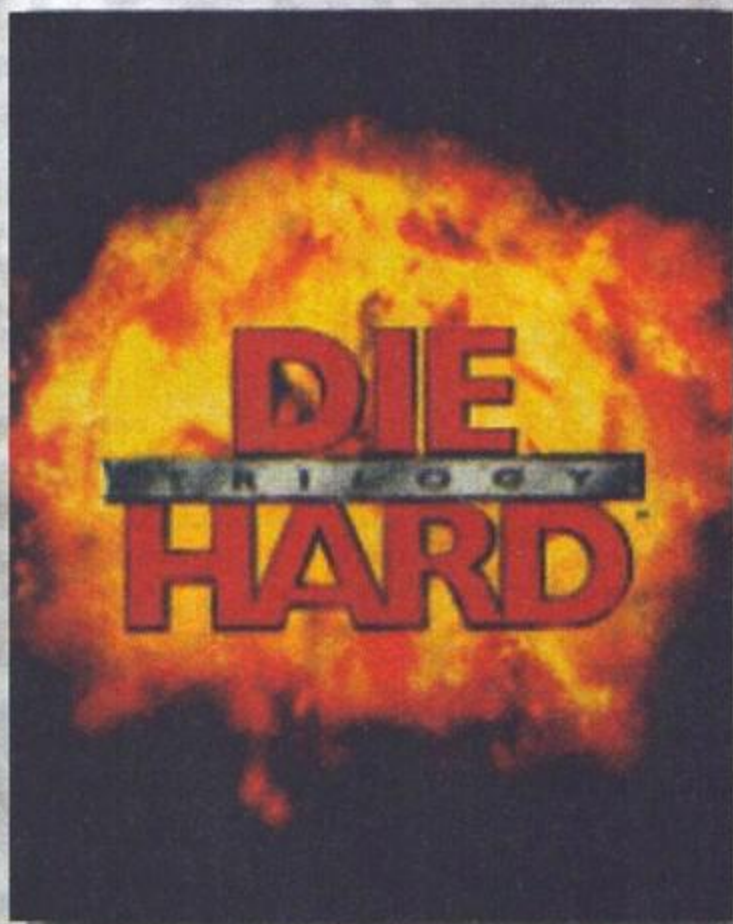
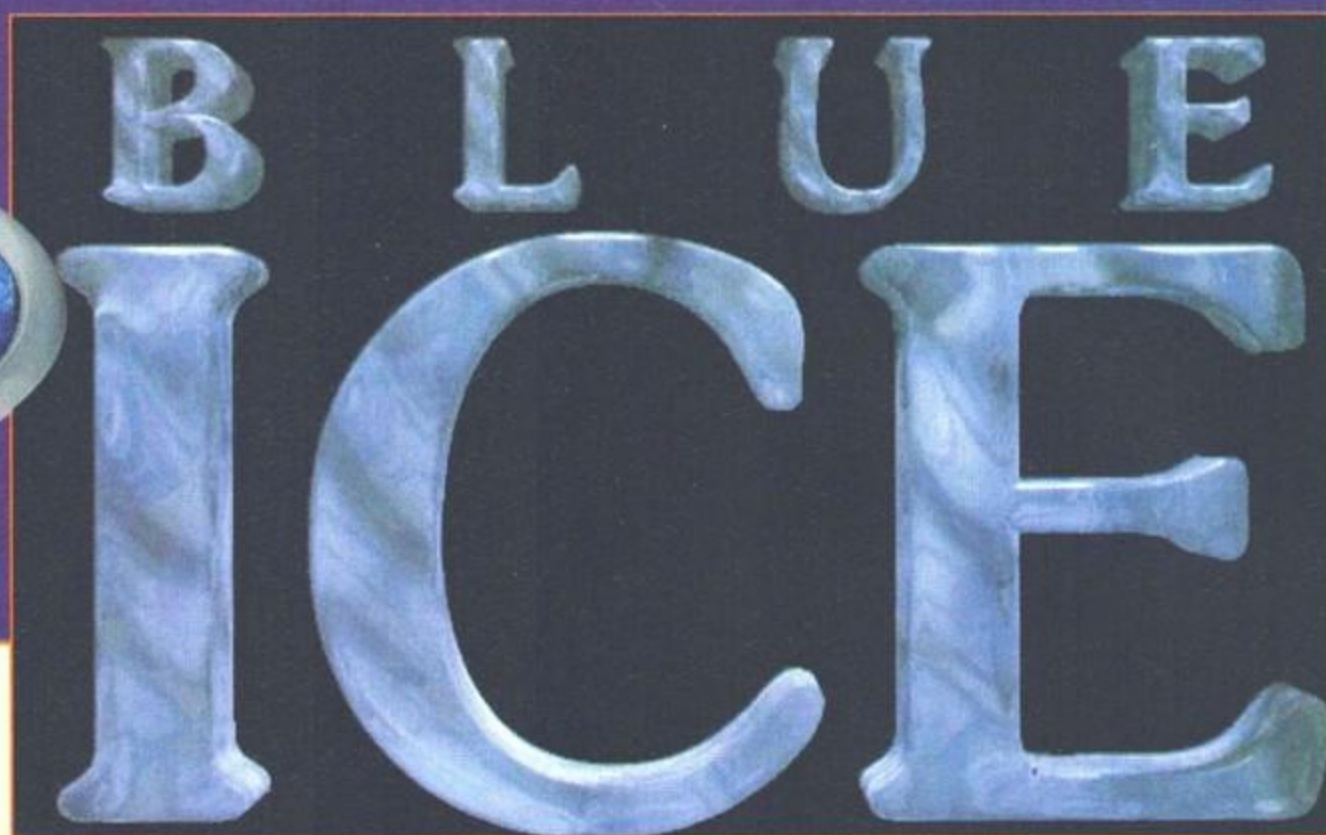
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

AZIONE

Un **inferno urbano** di disordine ultra-violento. **Crudeli cyborg** e fanatici impazziti. **L'Apocalisse** si è scatenata.

Parlato in italiano

Un **virus** pericoloso ha infettato il più potente e segreto **computer** militare. Il tempo si è distorto. Il **passato** e il **futuro** saranno il tuo campo di **battaglia**.

Software in italiano

CROCIATE d'acciaio. Combatti nella Resistenza. **Distruggi** i nemici. Missione dopo missione, in un continuo crescendo di **adrenalina**.

Manuale in italiano

BLUE ICE

Con Blue Ice la Psygnosis entra nel mercato dei puzzle game. Saranno riusciti i programmatori della casa britannica ad emulare le gesta di "The 7th Guest"? Basta leggere la recensione per saperlo...

APPASSIONANTE

Sono passati poco più di due mesi dall'annuncio del distacco definitivo della Psygnosis dall'area di influenza della Sony (i lettori più attenti ricorderanno che il colosso giapponese aveva comperato questa software house circa un anno prima del lancio della Playstation per assicurare alla propria console un parco titoli di rilievo), che ecco la casa inglese presentare i frutti dei suoi rinnovati sforzi in campo PC in occasione del Natale. Sulle pagine di questo stesso numero troverete infatti anche la recensione dell'ottimo Destruction Derby 2, mentre in quelle del prossimo numero troverete quasi certamente una recensione di Wipeout 2097. Con Blue Ice la Psygnosis cerca di esplorare un territorio per lei ancora inesplorato: quello dei puzzle game. Il gioco infatti non è altro che una continua e inestricabile sfida alle capacità intellettive del giocatore, che immergendosi nei panni del personaggio principale del gioco deve riuscire a portare a termine un certo numero di compiti richiesti.

La grafica del gioco è davvero particolare: un insieme di foto digitalizzate e di effetti computerizzati rendono con efficacia l'atmosfera onirica del gioco

LA STORIA

La storia non è particolarmente complicata: siamo in un antico regno di fantasia, ormai governato da millenni da una consolidata stirpe di saggi e longevi regnanti. Ora accade però l'imprevisto: il re muore prima di aver superato i "soliti" (?!?) 100-120 anni di vita, lasciando così semivacante il proprio trono. Infatti, il futuro erede è solamente un ragazzino dodicenne, che è ancora ben lontano dall'aver completato la sua formazione di monarca illuminato. La situazione non è semplice, dal momento che il buon paparino era un legislatore decisamente iperattivo (oltre duemila leggi diverse promulgate durante il periodo del suo regno), seguendo quello che pare essere un "vizio di famiglia" (oltre 80.000 leggi in vigore). Con queste informazioni potete capire quale arduo compito aspetti il nostro baby-regnante, che dovrà dimostrare ai suoi sudditi, e prima ancora a se stesso, l'infondatezza dei dubbi che circondano la sua persona riguardo al fatto di non essere all'altezza di un tale compito. Vediamo ora se avete capito a chi toccherà l'incombenza di impersonare un tale fanciullo... Cosa avete detto? Bravi, vedo che avete capito: toccherà a noi. Infatt,i negli scomodi panni di questo studente-aspirante avremo il compito di comprendere le leggi e lo spirito che le pervadono per garantire un'altra epoca di stabilità e prosperità. In nostro soccorso verranno alcune persone o entità benefiche che proveranno e guidarci e consigliarci, evitando che ci si possa perdere lungo la non facile strada dell'apprendimento.

SISTEMA DI GIOCO

Il gioco è strutturato in una maniera abbastanza inusuale. E' formato infatti da una ossatura di schermate fisse che corrispondono non solo a locazioni fisiche (case, stagni, castelli, ecc.) ma anche a stati d'animo (sgomento, confusione, concentrazione, ecc.) che il protagonista (cioè noi) si trova man mano a vivere. In queste schermate sono poi incastonate delle semplici animazioni che hanno sia una funzione di abbellimento estetico che di aiuto di gioco. La particolarità di questa struttura è data inoltre dalla presenza di tante immagini che compongono le schermate, e che ad una prima occhiata superficiale potrebbero apparire totalmente slegate tra di loro, come se si trattasse di un patchwork creato da qualche mente squilibrata. In realtà, ogni componente grafica

In questa schermata cominciano gli enigmi difficili...

presente sullo schermo di gioco possiede un suo preciso significato che va interpretato dal giovane protagonista nel tentativo di comprendere i princìpi che guidano il buon governare. Gli enigmi si susseguono a ritmo serrato, senza quelle sequenze cinematografiche di intermezzo che al giorno d'oggi sembrano essere d'obbligo in tutti i titoli di questo genere. Questa mancanza è secondo me un fatto negativo, perché la loro presenza avrebbe arricchito ulteriormente l'atmosfera di gioco. L'interfaccia è molto semplice: col mouse possiamo cliccare in ogni parte dello schermo, per prendere o osservare un oggetto, per utilizzarlo o per muoversi da una locazione all'altra. Queste diverse azioni sono selezionabili semplicemente premendo il pulsante destro del mouse. Gli oggetti sono disseminati per lo schermo; alcuni sono in bella vista, altri invece sono dannatamente più difficili da scovare. Il livello di difficoltà del gioco è molto alto: dopo un paio di problemi abbastanza semplici, quasi tutti gli enigmi saranno piuttosto impegnativi, con cinque o sei cose estremamente complicate. L'approccio risolutivo al gioco dovrà essere del "tutto che va provato con tutto".

Durante il gioco incontreremo diversi personaggi che ci aiuteranno

Tanto per fare un esempio, un'azione non proprio intuitiva è quella di "prendere" e poi "usare" il sole su una lastra di ghiaccio per riuscire a scioglierla.

GRAFICA E SONORO

La grafica è molto particolare, essendo realizzata per fornire la dimensione "da sogno" in cui la storia è ambientata. A me personalmente questo tipo di approccio grafico è piaciuto, ma so che il mio giudizio potrebbe essere tranquillamente confutato, dal momento che non si tratta di una realizzazione tale da lasciare a bocca aperta. Il sonoro è buono anche se non è nulla di strabiliante, con delle musichette di atmosfera come sottofondo e un po' di frasi campionate create per aiutarci a risolvere più facilmente il gioco. Ottimo il fatto che il prodotto sia stato tradotto interamente in italiano (sia il manuale che il sonoro). L'accuratezza della traduzione è abbastanza buona e renderà appetibile l'acquisto del programma anche a quanti non hanno dimestichezza con la lingua inglese.

CONCLUSIONE

Questo è il classico esempio di gioco che o si ama o si odia. E' completamente focalizzato sulla risoluzione di puzzle creati con attenzione e mediamente difficili, senza curarsi troppo di orpelli aggiuntivi quali intermezzi cinematografici o di quel genere di trucchetti produttivi che fanno tanto fumo e poco arrosto.
E' un prodotto realizzato con professionalità ed è da consigliare quasi unicamente agli amanti dei giochi rompicapo e a quanti (penso soprattutto a molte delle nostre lettrici che chiamano settimanalmente l'hot-line) non si sentono minimamente attratti dalla violenza e dal sangue dei vari Doom, Mortal Kombat e compagnia. Per gli amanti del "blastaggio totale" è invece consigliabile rivolgersi altrove, dal momento che qui di azione davvero non ce n'è.

Giampaolo Moraschi

Dal prossimo numero e per diversi mesi troverete sulle pagine di K "Il Sito Ufficiale di Blue Ice", cioè un angolo espressamente dedicato a questo gioco, che conterrà informazioni, curiosità e i consigli per risolvere passo dopo passo tutti gli enigmi dell'avventura. Della serie: non sappiamo più cosa inventare per aiutarvi...

BLUE ICE

Genere: Gioco ad enigmi
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Richiede un 486/66, con 8 Mb di RAM e XX Mb di spazio libero su Hard Disk e CD-ROM a doppia velocità. Supporta le schede audio più diffuse in commercio e richiede obbligatoriamente l'uso del mouse. Abbiamo provato il gioco anche su un 386/40 dotato di 4 Mega di RAM e, incredibilmente, siamo riusciti a farlo partire.

CURVA D'INTERESSE
Minuti
Ore
Giorni
Settimane
Mesi
Anni
5
4
3
2
1
0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

CDrom

Titolo	Prezzo
1944 ACROSS THE RHINE	109 900
3 SKULLS OF TOLTECS	109 900
3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT	119 900
9 (WINDOWS 95)	139 900
ABSOLUTE PINBALL	89 900
ACE VENTURA	109 900
ALLIED GENERAL	49 900
ALONE IN THE DARK TRILOGY	109 900
AMERICAN CIVILWAR	109 900
AREA 51	129 900
ASSASSIN 2015	119 900
ATF - DATA DISK: NATO FIGHTERS	69 900
BACK TO BAGHDAD	139 900
BATTLE ISLE 2220	89 900
BATTLECRUISER 3000 AD	119 900
BATTLEGROUND GETTYSBURG	119 900
BATTLEGROUND SHILOH	99 900
BEDLAM	139 900
BROKEN SWORD	99 900
BUBBLE BOBBLE	79 900
BURIED IN TIME	99 900
CASINO GAMES GOLD ED. WINDOWS 95	49 900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - 96/97	79 900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - DD 96/97	49 900
CIVILIZATION 2	109 900
CIVILIZATION 2 D.D. EVOLUTION DAWN	69 900
CLOSE COMBAT (MICROSOFT)	109 900
COMMAND & CONQUER	99 900
COMMAND & CONQUER + DATA DISK	109 900
COMMAND & CONQUER - ANNIVERSARY	99 900
COMMAND & CONQUER - COMPANION	69 900
COMMAND & CONQUER - COVER OPERAT...	49 900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99 900
CRICKET '96	119 900
CRUSADER NO REGRET	99 900
CRYSTAL SKULL	89 900
DAGGERFALL - THE ELDER SCROLLS 2	139 900
DALEY THOMPSON WORLD DECATHLON	99 900
DAVIS CUP TENNIS	89 900
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2	109 900
DESTRUCTION DERBY	99 900
DESTRUCTION DERBY 2	89 900
DISCWORLD 2	89 900
DRAGON'S LAIR 2 - TIME WARP -	109 900
DUKE NUKEN 3D	89 900
DUKE NUKEN 3D - BEYOND MELTDOWN	69 900
DYALY BOWLING	59 900
EARTH WORM JIM 2	79 900
EXTREME PINBALL	49 900
EYE OF THE BEHOLDER COLLECTION	79 900
F1 GRAN PRIX 2	99 900
F1 MANAGER	99 900
F22 LIGHTNING 2	139 900
FABLE	99 900
FADE TO BLACK	79 900
FANTASY GENERAL	109 900
FAST ATTACK	109 900
FIFA SOCCER 96	109 900
FIGHTING FORTIES	109 900
FINAL DOOM	109 900
FIRE FIGHT	99 900
FLIGHT SHOP	129 900
FLIGHT SHOP - AIRBUS FAMILY	89 900
FLIGHT SHOP - BOEING FAMILY	89 900
FLIGHT SHOP - BUSINESS JETS	89 900
FLIGHT SHOP - GREAT AIRLINES	89 900
FLIGHT SIMULATOR 5 - FX UPGRADE	109 900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + ITALY	179 900
FORMULA 1	80 900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 96	99 900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER	89 900
FULL THROTTLE	119 900
GABRIEL KNIGHT 2 -THE BEAST WITHIN-	119 900
GENDER WARS	89 900
GENE WARS	99 900
GEX	99 900
H!ZONE	79 900
HARDBALL 5	109 900
HARDLINE	99 900
HARPOON 2 ADMIRAL'S EDITION	89 900
HARVESTER	129 900
HEROES OF MIGHT & MAGIC TRILOGY	89 900
HIND MILE 24	89 900
HIPPO HOP	59 900
HOOVES OF THUNDER	89 900
INDY CAR RACING 2	99 900
JOHN MADDEN 97	109 900
JUMANJI	89 900
KICK OFF 96	89 900
KING'S QUEST VI + QUEST FOR GLORY 3	49 900
KINGDOM O'MAGIC	109 900
LABYRINTH OF CRETE	59 900
LABYRINTH OF TIME	99 900
LIGHTHOUSE (INGL)	109 900
LINKS LS - LEGENDS IN SPORTS	119 900
LONGBOW AH-64D	109 900
MARATHON 2 DURANDAL - WINDOWS 95	119 900
MARTIAN CHRONICLES	89 900
MECHWARRIOR 2 - MERCENARIES	109 900
MECHWARRIOR 2 - NETMECH	39 900
MEGAPACK 6	89 900
MEGARACE 2	119 900
MERIDIAN 59	99 900
METAL RAGE	99 900
MICROSOFT FOOTBALL (WINDOWS '95)	99 900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	69 900
MISSION FORCE CYBERSTORM	109 900

SIMULATORE DI CALCIO

Microsoft Gol!

Ecco, per i patiti di sport, una nuova simulazione calcistica, questa volta made in Microsoft! Sarà all'altezza delle aspettative?

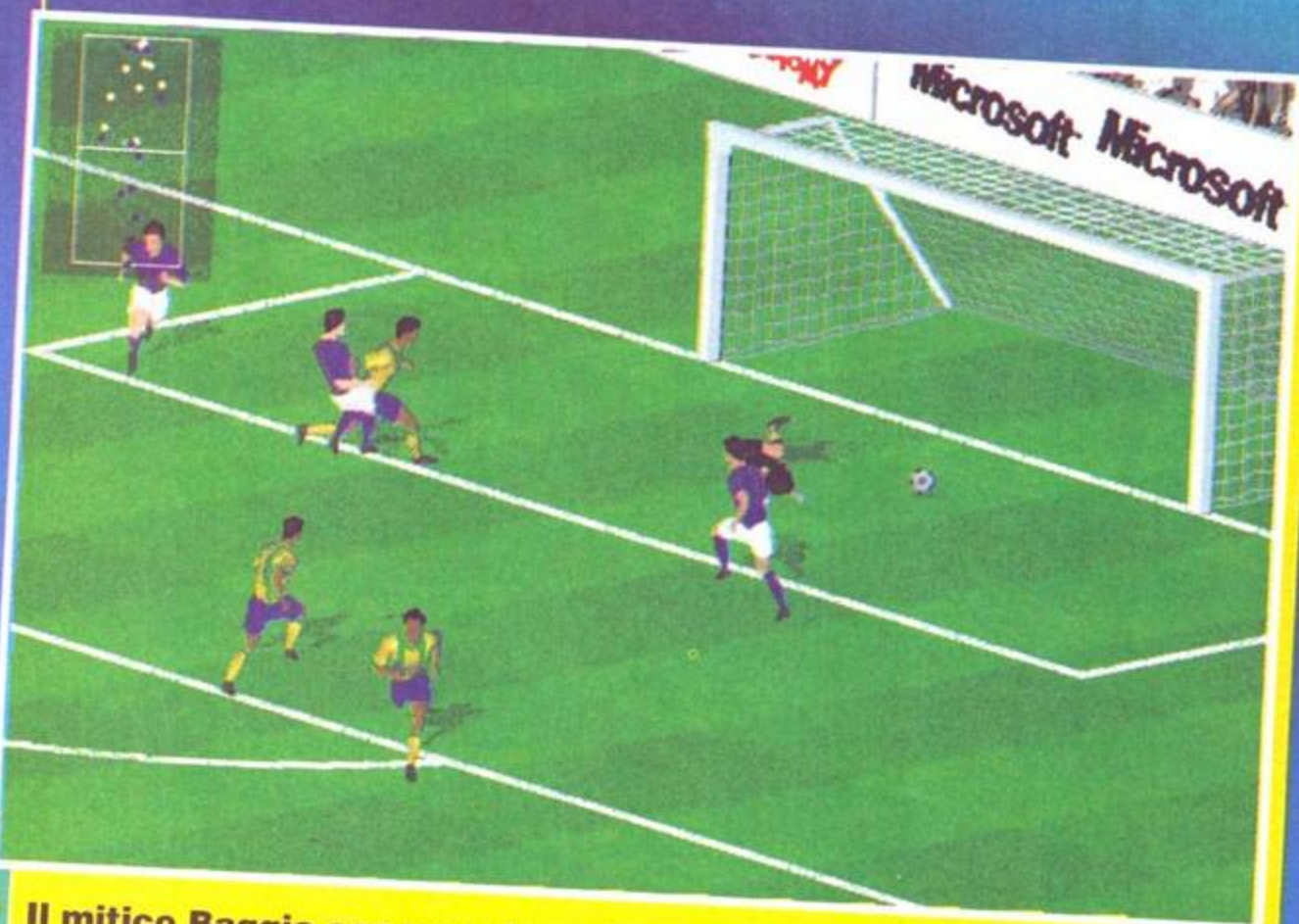
Microsoft, come abbiamo già avuto modo di dirvi precedentemente, ha deciso di buttarsi alla grande nel mondo dei videogames, visto che è un mercato che probabilmente vanta tanti consumatori quanti se ne contano per programmi applicativi quali videoscritture e fogli elettronici, dove Microsoft è senza dubbio la regina incontrastata. Quello dei videogiochi però non è un terreno così facile da battere e le software house che li producono sono veramente tante; ogni mese escono puntuali dei capolavori con i quali competere non è senz'altro facile. A voi non verrebbero i brividi al pensiero di dover entrare in competizione con case della portata della ID, della Sierra o della EA, da sempre nel mondo videoludico e con trascorsi di grandi capolavori sfornati? Senza contare le aspettative di un pubblico sempre più esigente ed abituato a giochi ricolmi di grandi musiche e grafica dell'altro mondo! Comunque sappiamo tutti che alla Microsoft non sono gli ultimi degli sprovveduti e contiamo quindi sul fatto che riescano a farsi valere! Una recentissima dimostrazione di questo è il riuscitissimo Monster Truck.. Io ho tuttora il piacere di giocarlo con il tanto decantato supporto 3D, e, vi assicuro che è fantastico. Ma ora ciancio alle bande (si dice così?): siamo qui per parlare di Gol!, l'ultimo nato in casa Microsoft. Apro una piccola parentesi: ormai anche il mio fermacarte ha capito che quello di cui si parla è una simulazione calcistica; ed in quanto tale quindi verranno inevitabili i confronti con quello che a mio parere è il più bel gioco di questo genere e cioè Fifa 96. Così come si è fatto per anni con Doom per l'uscita di ogni nuovo sparatutto 3D. Ma andiamo con ordine.

L'INSTALLAZIONE

Come ogni prodotto Microsoft, anche Gol! ha la sua bella installazione ricca di informazioni, immagini e scelte da fare; potrete quindi scegliere in quale directory installare il gioco e soprattutto quanto installarne sul vostro hard disk: 20 o 60 Mb.

La tecnica è basilare se si vuole vincere.

IL GIOCO

Appena terminata l'installazione lanciamo il gioco e parte la presentazione decisamente bella, ricca di filmati da stadio digitalizzati, accompagnati da un'ottima colonna sonora. La videata principale offre più opportunità e potrete scegliere se disputare un torneo o un'amichevole. Nel caso in cui optiate per il torneo, sappiate che non è contemplata come in Fifa 96 la possibilità di disputare per esempio il campionato italiano piuttosto che quello inglese; avrete solo la possibilità di disputare tornei tra nazioni. Bello in questo caso il tabellone che simula l'intero torneo,

Il mitico Baggio con un colpaccio di testa insacca la sfera nella rete avversaria. Gol!

con l'oppurtunità di scegliere quali di queste partite giocare e quali farle simulare dal computer.
A questo punto scegliamo una squadra e buttiamoci nella mischia! Le squadre tra cui scegliere sono veramente tante (oltre 80) e per ognuna di queste troverete un'attenta descrizione tecnica, inerente alla difesa, all'attacco, alla resistenza fisica, nonché alla precisione con cui eseguono i passaggi. Una volta fatta la scelta potremo anche decidere con quale modulo e quale tattica scendere in campo.

Ecco il menu principale, dove potremo impostare le nostre partite domenicali.

OLE' OH - OH, OLE' OH - OH!!!

Quando si scende in campo (occhio come sempre alle monetine sul cranio) l'impatto che si ha con l'aspetto grafico è decisamente gradevole e, a secondo delle caratteristiche del vostro computer, potrete scegliere se giocare a 640 x 480 piuttosto che a 800 x 600. Inutile dire che in alta risoluzione è un'altra cosa; anche se ci tengo a sottolineare che in questo caso la bassa non è 320 x 200 ma 640 x 480!!! Sempre un bel vedere! Contemplata inoltre la possibilità di scegliere tra due inquadrature: tutte dallo stesso punto di vista, ma una più da vicino dell'altra. E qui va un altro punto a favore di Fifa 96 che offriva un bel numero di punti di vista differenti. Per il controllo dei calciatori come al solito va benone la tastiera, anche se è possibile usare sia il mouse che il joystick.

CALCIO D'INIZIO

Dopo il consueto lancio della monetina e del tifoso avversario dal terzo anello cominciamo finalmente questo match! Le animazioni dei calciatori sono veramente belle e realistiche e, bisogna ammettere che la fluidità e il realismo con cui si muovono sono impressionanti. Li vedremo quindi eseguire un bel repertorio di colpi, tra cui takle in scivolata, rovesciate acrobatiche, colpi di testa in elevazione e chi più ne ha più ne metta. Fino a questo punto quindi tutto bello, con l'eccezione per l'unico ma importantissimo difetto di questo gioco: quando si tenta di impossessarsi della palla dopo un contrasto o un rinvio, bisogna farlo con una precisione maniacale oltre che con la palla che ha smesso di rimbalzare, altrimenti il vostro omino sembra passarci sopra come uno stupido senza riuscire ad impossessarsene. Capiterà quindi molto di frequente che per impossessarvi di una palla "vagante" dobbiate girarci intorno non poco prima di riuscire a farla vostra. Tutto questo è un vero peccato e fa perdere al gioco velocità e realismo, nonché un bel mucchio di punti nel suo giudizio finale, in quanto ne compromette notevolmente la giocabilità. Per quanto riguarda invece i passaggi agli altri giocatori la musica cambia in quanto penserà il computer a farla capitare esattamente tra i piedi del vostro compagno. Un'altra nota negativa va fatta agli avversari piuttosto incapaci di costruire azioni articolate che si concludano per esempio in un cross con un bel colpo di testa. Spesso infatti si limiteranno a calciare da fuori area, ed il vostro attento e bravo portiere (automatico) farà il proprio dovere, lasciando passare ben poche palle. Diciamo ora che il vostro portiere è in possesso di palla.......sentite cosa succede spessissimo: se si esegue il rinvio con le mani si finisce per farlo capitare agli avversari (data la difficoltà di impossessarsi della palla di cui vi parlavo poco sopra), i quali come vi dicevo finiranno per tirare in porta da fuori area, se non addirittura colpire al volo di testa o in rovesciata, per far finire nuovamente la palla tra le mani del portiere..... E così via, avanti e indietro come in una giostra da neurodeliri. Se invece eseguirete il rinvio con i piedi avrete qualche possibilità in più che questo non accada. Tutto questo, ripeto, accade a causa della difficoltà che si ha nell'impossessarsi della palla, altrimenti sarebbe stata tutta un'altra musica..... Vi ricordate la velocità ed i repentini cambiamenti di fronte che c'erano in Fifa 96 ? Qui purtroppo non li vedrete mai! E' un vero peccato che questo difetto (l'unico) lo condizioni così pesantamente, altrimenti sarebbe stato un grande gioco.

Alessandro Peretti

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

Microsoft Gol!

Genere: Simulatore di calcio
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per saltellare sui verdi prati di Gol! vi occorre un 486 dx2 66, 8Mb di RAM e Windows 95. Si consiglia però un bel Pentium con 16 Mb e una scheda video equipaggiata con 2 Mb di RAM. Si consiglia inoltre un buon joypad.

SIMULATORE DI CALCIO

Fifa 97

Videocalciatori di tutte le galassie riunitevi... Fifa 97 è arrivato!!!

L'emozione è tanta, non credevo di poter avere l'onore di recensire la simulazione calcistica più attesa di tutti i tempi. Fifa 96, il suo predecessore, segnò una svolta nel campo degli sportivi, diventando il punto di riferimento per tutti i nuovi giochi che si affacciavano sul difficile mondo delle simulazioni calcistiche.
Fifa 96 sul mio computer è girato e rigirato migliaia di volte, l'ho giocato in tutti i modi possibili e in tutte le competizioni consentite, fino a consumare il CD.
Sono certo che di esauriti come me ce ne siano tanti altri...Ricordo infatti una lettera spedita in redazione da un ragazzo che poche settimane dopo l'uscita di Fifa 96 già si chiedeva quando sarebbe uscito Fifa 97, quando ancora non ne parlava nessuno, quando ancora non si sapeva se Fifa 97 avrebbe mai visto la luce!
Questo credo che renda l'idea dell'attesa spasmodica che circonda questo titolo.
Direi di cominciare, perché lo spazio come al solito è tiranno e il tempo pure...

L'INSTALLAZIONE

Il gioco gira sia sotto DOS che sotto Windows 95, ed in entrambi i casi l'installazione è rapida e di semplice esecuzione; è inoltre possibile scegliere quali componenti installare sull'hard disk e quali farli leggere direttamente dal CD. Nel caso in cui sceglieste l'installazione minima, il gioco vi succhierà solo 3 Mb, ma ve lo sconsiglio caldamente se non avete un CD rapidissimo.
Tranquilli, perché l'installazione completa occuperà "solo" 49 Mb!
A questo punto, scelta la lingua (ce ne sono ben 6 a disposizione) e settata la scheda sonora...SI PARTE!!!
La presentazione è molto bella, ricca di filmati in full-motion dove, campioni di tutte le nazioni compiono le azioni e le acrobazie più spettacolari. Il tutto accompagnato da musiche e suoni di grande effetto.

LE OPZIONI:

Vi assicuro che non esagero se vi dico che le opzioni meritano un intero capitolo, visto che in Fifa 97 avrete tante di quelle possibilità che anche il più maniaco troverà pane per i suoi denti!
Come in Fifa 96 è possibile settare separatamente i volumi di musica, suoni e commento; la durata della partita e la presenza o meno dei falli. Attenzione perché in caso affermativo l'arbitro vi potrà ammonire ed anche espellere!
Una volta decise le condizioni del campo (bagnato, umido, asciutto e secco), le DIMENSIONI e chissà

quante
altre diavolerie ancora, possiamo scegliere se giocare il classico calcio a 11 o il frenetico **calcetto indoor a 6.**
Tutto uguale a Fifa 96 per quanto riguarda il tipo di competizione da disputare, ovvero il campionato, un torneo, i playoff, un'amichevole o gli allenamenti.
L'unica vera novità in questo settore è rappresentata dalla possibilità di crearsi la squadra con tutti i giocatori che si preferiscono; prendendoli da qualsiasi nazione e da qualsiasi squadra, creando così una squadra da sogno!
Se poi amate sfidare gli amici potrete farlo via modem, via seriale o in rete; quindi, a parte il 4WD e l'intercooler c'è veramente tutto!

MANO AI COLLIRI, SI PARLA DI GRAFICA!

Permettetemi un piccolo (si fa per dire) salto nel passato... ve lo ricordate il calcio della Commodore per il C 64? Ve li ricordate quei calciatori grossi come case, quadrati come lavatrici, che si muovevano rigidi come statue per lo schermo? Nonostante tutto ricordo che quel gioco fu quello che in assoluto mi divertì di più, fu quello sul quale passai più ore e, disgraziatamente, fu quello che mi costrinse a cambiare un Joystick al mese.
I tempi sono molto cambiati e quello che una volta era un grande gioco, adesso farebbe ridere, abituati come siamo a grafiche tridimensionali e suoni stereofonici.
L'evoluzione ci ha portati, attraverso diverse epoche, a quella attuale che definirei l'ETA' DEL POLIGONO.
Infatti questa tecnica di rendere l'effetto della tridimensionalità attraverso l'uso combinato di poligoni ha preso notevolmente piede, con risultati direi pregevoli...per capirci...a qualcuno non sono piaciuti i mostri di Quake? Bene, lasciamo i mostri di Quake e parliamo di Fifa 97.
I calciatori di Fifa 97 sono veramente incredibili!!! Ottenuti come dicevo costruendoli a suon di poligoni, sono sicuramente quanto di meglio si sia mai visto nel campo degli sportivi. Oltre ad essere ottimamente realizzati sono stati arricchiti da una quantità impressionante di dettagli. Infatti nelle inquadrature da vicino è possibile distinguere la muscolatura delle gambe, il volto con tanto di espressione, i capelli (con taglio differente a seconda del giocatore), ed un sacco di altre finezze, quali ad esempio i disegni sulle scarpe!!
Inutile dire che muovere questa incredibile quantità di poligoni appesantisce notevolmente il carico di lavoro del processore, costringendovi a correre ad iscrivervi all'AVI (aspettate di sentire le richieste hardware!).
Per muovere questi mostri di bellezza nel migliore dei modi è stata utilizzata la tecnica del motion - capture, ovvero è stato filmato un calciatore mentre compiva tutte le azioni di gioco e sono stati applicati i movimenti ottenuti ai calciatori realizzati al computer. Il risultato vi assicuro che lascia sbalorditi, il realismo con il quale i giocatori eseguono i movimenti è

assolutamente perfetto; li vedrete quindi eseguire perfetti takle scivolati, colpi di testa, rovesciate, tuffi e tutto quello che si vede normalmente sui campi di calcio!
A fare da cornice ci pensa il pubblico, che a seconda dell'importanza dell'inconto gremirà più o meno gli spalti!

PALLA O CAMPO?

Dopo avere sprecato parole di elogio per la grafica e le animazioni dei calciatori passo ai lati negativi, che purtroppo riguardano la parte più importante, la giocabilità.
Cominciamo col dire che esistono tre tipi di gioco con il quale cimentarsi e sono: **Simulazione**, dove le squadre riflettono i valori in campo, i giocatori si stancano ed è possibile fare solo tre sostituzioni; **Azione**, dove aumenta la velocità del gioco e si possono sostituire quanti giocatori si vogliono; infine **Arcade**, dove le squadre avranno tutte lo stesso valore ed i

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

giocatori non si stancano.
Il problema è che i primi due sono di una lentezza esasperante, nel senso che i giocatori si muovono piuttosto lentamente sullo schermo, togliendo dinamicità all'azione e divertimento. Le cose cambiano invece con il gioco arcade, dove tutto è più veloce e divertente, solo che, come dicevo prima, le squadre giocano tutte allo stesso livello ed i giocatori non si stancano... un vero peccato!
Il controllo dei giocatori è cambiato, ed ora occorre qualche tasto in più; a parte questo piccolo dettaglio non appena si comincia a giocare ci si rende conto che è decisamente più difficoltoso il controllo dei calciatori rispetto al suo predecessore. Uno dei fattori che complica il controllo è proprio il realismo che contraddistingue il movimento dei giocatori, infatti quando vorrete fare un repentino cambio di direzione dovrete dare al giocatore il tempo di girarsi; così come lo scatto da fermo vedrà il calciatore prendere velocità progressivamente. A questo comunque ci si abitua piuttosto in fretta.
Un'altra importante novità riguarda i passaggi. Questi ultimi oltre a dover essere indirizzati con precisione, vanno anche dosati come forza premendo più o meno a lungo il tasto del passaggio; questo anche se complica un po' la vita aumenta notevolmente il realismo.
Un altro aspetto negativo riguarda sicuramente l'intelligenza artificiale dei compagni di squadra, i quali nella maggior parte dei casi durante la costruzione dell'azione non vi seguiranno o si piazzeranno male, facendovi perdere la palla.
A me è capitato spesso di arrivare con una bella azione in fuga sulla fascia, di crossare al centro e di non trovare nessun compagno di squadra pronto a concludere a rete.
Per essere pignolo fino in fondo aggiungo che il calciatore che corre con la palla tra i piedi se la allunga sempre un po' troppo, finendo spesso per farsela fregare, o per tirarla fuori se vi avvicinate alle linee laterali.

MARTELLINI, BISTECCONE O CIOTTI?

La telecronaca non è affidata a nessuno di questi, ma a tre altrettanto noti commentatori britannici, i quali garantiscono un completo e puntuale commento in ogni situazione rendendo più piacevole e movimentando le azioni più importanti. Da sottolineare il fatto che il commento viene fatto da due telecronisti per volta.

CONCLUDENDO...

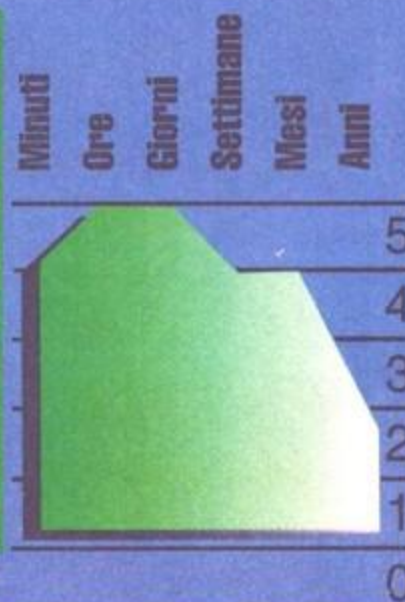
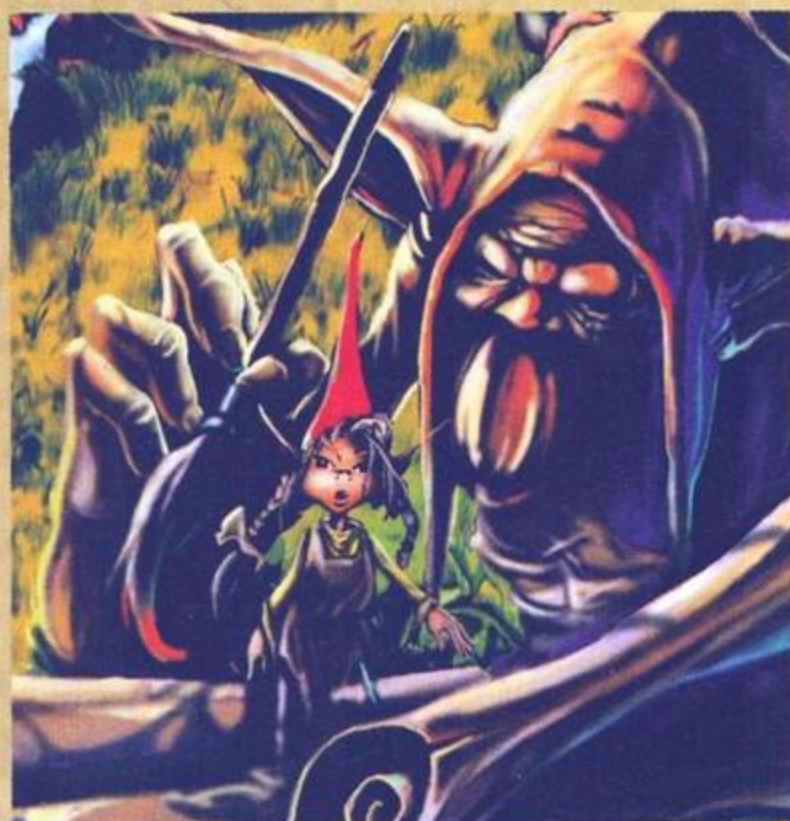
Fifa 97 mi ha sorpreso per la grafica incredibile e per le animazioni perfette che muovono i giocatori, mi sono inoltre piaciute le innumerevoli inquadrature dalle quali è possibile osservare il gioco. Bella inoltre l'idea del calcetto a 6, anche se si rivela poco giocabile. Fifa 97 mi ha deluso proprio dove non doveva farlo, quello che era il più grande pregio di Fifa 96 e cioè la giocabilità. Infatti a causa dei difetti sopracitati il risultato finale ne risente parecchio, costringendomi a togliere un bel po' di punti al giudizio finale... Peccato... **Con tutto il tempo che hanno avuto per migliorare qualcosa che era già grande......**

Alessandro "Gigi" Peretti

Fifa 97

Genere: Simulatore calcistico
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Correte, le iscrizioni all'AVI sono aperte: si richiede minimo un P75 con 8 Mb di RAM ed un CD-ROM 2X. Si consiglia però un bel P133 con 16 Mb di RAM, un CD-ROM 4X e 50 Mb sull'hard disk!! Se poi volete farlo girare sotto Windows 95......AUGURI!!!

GLI GNOMI INVITANO TUTTI I BAMBINI NEL LORO MONDO INCANTATO.

WOODSPELL

Porta i tuoi bambini nel magico bosco degli gnomi, fra funghi canterini, elfi e troll. Ad ogni passo una scoperta ed una nuova avventura in un mondo di giochi e magie sull'onda della musica originale dei Tazenda.

IN ESCLUSIVA DA:

MONDADORI INFORMATICA CENTER

Mondadori Informatica Center Corso di Porta Vittoria 51 Milano

Mondadori Informatica Center Galleria Falcone Borsellino 2/A Bologna

Mondadori Informatica Center Viale Gramsci 21/23 Pisa

Multimedia point S.r.l. Via Appia Nuova 130 Roma

Project S.r.l. Via Messina 38 Palermo

Ceresa Daniele e C. S.a.s. Via Spalto S.Marco 1D Brescia

Future Media S.r.l. Corso Duca degli Abruzzi 106 Torino

emmediemme srl Via Marco Polo,80 Roma
Vendita: Piazza Cola di Rienzo, 116 / 118 Roma

MONDADORI corner INFORMATICA

Gulliver Town Viale Ceccarini 11 Riccione

Libreria Bra Piazza Bra 24 Verona

Alet Spa Piazza Brignole 3/1 Genova

Multimedia Shop Piazza Brignole 20/21 R Genova

Telephone Center Piazza Campetto 15 R Genova

Dia Srl Via Meravigli,7 Milano

Libreria Gulliver Multimedia Prd Srl Galleria Degli Zabarella,1 Padova

WIN

IL VISCIDO GUAPO INVITA TUTTI A TOGLIERSI DALLE SCATOLE.

WHO'S FAT LOU?

Riuscirai a sfuggire al Gatto Esibizionista, allo psicopatico dall'ascia omicida e a sconfiggere El Guapo sul suo stesso terreno? Una durissima lotta per sopravvivere a tempo di Rap dentro i graffiti metropolitani.

MONDADORI corner INFORMATICA

Vobis Microcomputer Viale Teodorico 18 Milano
Vobis Microcomputer Via Pietramellara 33 Bologna
Vobis Microcomputer Via Filzi Ang. Gasparotto Milano
Vobis Microcomputer Via Borgazzi 9 Monza
Vobis Microcomputer Via Broseta 59 C Bergamo
Vobis Microcomputer Via Comelico 30 Milano
Vobis Microcomputer Via S. Zeno In Oratorio 1 Verona
Vobis Microcomputer Via Eritrea 103 Roma
Vobis Microcomputer Via Chiabrera 84 Roma
Vobis Microcomputer C.So Del Popolo 87 Mestre (Ve)
Vobis Microcomputer Viale Matteotti 4 Cinisello B. (Mi)
Vobis Microcomputer Via Cintia 42 Napoli
Vobis Microcomputer Piazza Verdi 42 Bolzano
Vobis Microcomputer Largo De Dominicis 4 Roma
Vobis Microcomputer Via Longhin 49 Padova
Vobis Microcomputer Via Di Corticella 201/2 Bologna
Vobis Microcomputer Via Giardini 463 Modena
Vobis Microcomputer Via Varesina 98 Como
Vobis Microcomputer Via Cellini 2/4 Corsico (Mi)
Vobis Microcomputer Via Amendola 170 Bari
Vobis Microcomputer Via Carlo Felice 46 Sassari
Vobis Microcomputer Via Pontina Km. 27,300 Pomezia (Rm)
Vobis Microcomputer Stazione Termini Metro A B Roma
Vobis Microcomputer P.Za Della Vittoria 89-91-93 R Genova
Vobis Microcomputer Strada Padana 11 X Verona 5 Vicenza
Vobis Microcomputer Via Montegrappa 304/E Prato (Fi)
Vobis Microcomputer Via A. Vecchia 33 Perugia
Vobis Microcomputer Via P. Togliatti 2 Cinecittà (Roma)

RALLY CHAMPIONSHIP

SIMULATORE DI GUIDA

Mai, nella storia dei videogiochi, ci è capitato di interagire con un gioco dal realismo così incredibile!

Una premessa è doverosa, e va fatta. Nel nostro mondo ci sono giornalisti professionisti, ci sono giornalisti che non lo sono e scrivono per imparare, e ci sono ragazzi che prendono in mano la penna (o la tastiera del computer) e si improvvisano recensori. Ci sono, inoltre, ragazzi che cercano di scrivere articoli sui videogiochi, quando non solo non capiscono nulla di informatica, ma non hanno mai provato dal vero le simulazioni che intendono analizzare. Nel caso di Rally Championship, abbiamo (ahimé) letto di tutto, tranne quello che veramente andava detto! Ossia, che un gioco così bello e realisticamente ben fatto non si era mai visto su uno schermo di un computer. Stiamo parlando di uno sport tanto difficile quanto spettacolare come il rally. Quello, tanto per intenderci, vissuto in "pieno" su stradine di montagna, sterrate o piene di neve... Lo sport che, da giovane, mi aveva appassionato a tal punto da farmelo provare almeno una volta. Eh sì, cari i miei recensori da strapazzo, chi ha potuto salire su un bolide da 300 cavalli e provare insieme a un professionista cosa vuol dire raggiungere in 100 metri i 200km/h, frenare e far sbandare la vettura per impostare un tornante a 75km/h, può dire qualcosa di sensato su un programma che lo emula. Rally Championship è GRANDE!!! Sicuramente più di Grand Prix II (e non me ne vogliano quelli della Microprose), quanto a tecnica di realizzazione, e quanto a realismo ed entusiasmo.

3... 2... 1... VIA!

Motiviamo quanto detto sopra. Il programma è stato sviluppato per girare in MS-DOS, ma parte tranquillamente anche da Windows 95, ed è tutto in Italiano. La presentazione parla già da sola. Il menu principale è semplicissimo, e controllabile dai tasti cursore e dal tasto Invio. Appena si lancia il gioco, una serie di immagini filmate, catturate da vari rally professionistici, ci immergono subito nell'atmosfera agonistica. Entrando nelle opzioni è possibile dare un nome al pilota che si addentrerà nei 28 circuiti disponibili. Settate le opzioni di controllo (tra i quali un volante con pedaliera) diamo il via a una gara... Una precisazione va fatta sulla configurazione del volante: ci sono voluti meno di 30 secondi per configurarlo. Basta girare il volante a destra e sinistra, premere il freno e l'acceleratore confermando il tutto con un colpetto di marcia. Chi gioca col volante a Grand Prix Manager sa cosa intendo per "configurazione lampo"... Partiamo con una delle gare a disposizione. E' possibile correre contro il tempo, contro più avversari nello stesso momento (anche in rete) e dalla difficoltà sempre più crescente, oppure effettuare un campionato.
Provo a fare una gara contro il tempo... Scelgo una delle sei vetture a disposizione, che sono: Subaru Impreza Turbo (Gruppo A), Ford Escort RS Cosworth (Gruppo A),

Renault Maxi Megane (Gruppo A), VW Golf GTI 16V (Gruppo A), Skoda Felicia (Gruppo A) e Proton Wira (Gruppo N). Opto per la mitica Escort RS Cosworth, sorella maggiore della mia attuale macchina.
Scelgo uno dei 28 circuiti, uno sguardo alle condizioni atmosferiche e al tipo di terreno, alle curve e ai rettilinei, e mi lancio a settare la macchina. Indurisco le sospensioni, porto il bilanciamento dei freni un po' sull'anteriore, scelgo le gomme, aumento i valori dei rapporti di marcia, rendo lo sterzo appena più sensibile del normale, e mi getto in pista. Eccolo lì, il sogno che non mi sono potuto permettere qualche anno fa... La chiavetta di accensione dà vita ai 300HP, un cronometro mi indica i secondi alla partenza: 5, 4, 3, 2, 1, VIA!

IN PISTA!

Sono dentro l'abitacolo e vedo le mani del pilota muoversi freneticamente sul volante e impostare le marce. La voce inglese del mio co-pilota e navigatore (Tony Mason, celebrità nel mondo del Rally) mi suggerisce le curve in arrivo: easy right, HARD LEFT, jump ahead... Imposto alcune curve difficili facendo sbandare con qualche metro d'anticipo la vettura, tenendo rigorosamente premuto l'acceleratore. Le quattro ruote motrici sembrano mangiarsi l'asfalto, e grazie alle correzioni sul volante riesco a impostare ogni curva con una precisione millimetrica. Acc... una cunetta nel terreno mi ha fatto fare un brusco scarto, facendomi perdere secondi preziosi... Non posso permettermi di sbagliare un'altra volta, ma è difficile attuare questa politica su un circuito che non si è mai provato prima! Giungo al traguardo di tappa al secondo posto, superato da una fanciulla, tale Sarah, che mi innervosisce maggiormente. Riprovo a fare lo stesso circuito, e batto la ragazza con uno scarto di quattro secondi circa! Durante il tragitto ho la possibilità di cambiare le modalità visive.

Quella che prediligo maggiormente e che mi ha dato più emozione, riportandomi a quella fatidica prova fatta su un Delta Integrale Gruppo A, è dall'interno dell'abitacolo. La visuale è proprio quella che viene rappresentata sullo schermo. Davanti al nostro monitor di 20" sembrava di essere in macchina! Un'altra vista è quella dalla telecamera posta sul frontale della vettura, mentre l'ultima è quella posteriore aerea... Durante il tragitto sul percorso di gara si incontrano di tanto in tanto dei tifosi "festosi" e i commissari di percorso. Una volta ne ho anche centrato uno, ma all'arrivo non ho trovato (fortunatamente) i Carabinieri ad aspettarmi!

I TRACCIATI DI GARA

Come già accennato, sono 28, e uno più bello dell'altro.
In modalità Campionato, inoltre, potremo affrontare questi circuiti nelle condizioni atmosferiche più svariate: dalla nebbia alla visione notturna con tanto di luci abbaglianti, dalla nevicata copiosa che rende particolarmente scivoloso il terreno alla pioggia torrenziale con tanto di fulmini e tuoni. Nel caso di pioggia o neve, si azioneranno automaticamente i tergicristalli!
La caratteristica, però, che più mi ha colpito è quella del rumore dei battistrada sui vari terreni del percorso. Se si passa dallo sterrato alla ghiaia, il rumore sarà differente, come incredibilmente realistico è quello sulla neve, che dà l'idea di sgommare su neve bagnata. I percorsi sono tutti inglesi,

e si presume arriveranno delle aggiunte di altri pecorsi europei, come ad esempio il Rally di Montecarlo o di Sanremo. Le texture di contorno sono un po' ripetitive, talvolta, ma necessarie per rendere fluidissimo il gioco anche su Pentium 100 con 16MB di RAM. Ma, sinceramente, a 250km/h in un bosco... chi se ne accorge? Le strade, invece, sono sempre differenti, e il terreno cambia di metro in metro. Ora una buca, ora una pozzanghera, ora ghiaia e ora asfalto... insomma, UNA LIBIDINE!!! Con la vista esterna potremo vedere la vettura mentre sbanda, mentre si alza sulle due ruote e si ribalta, mentre accende le luci dei freni... Inoltre la vedremo sporcarsi sempre più durante il tragitto!!! Non si è mai visto, difatti, che una vettura da rally parta di colore bianco smaltato, e arrivi nelle medesime condizioni! Particolarmente avvincente è la possibilità di correre con più avversari contemporaneamente la stessa tappa, ma questa opzione non rispecchia la realtà, anche se ci si diverte parecchio nel buttar fuori pista il proprio compagno di gioco. Comunque, è una opzione che non ho prediletto durante le mie innumerevoli prove.

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

EFFETTI SPECIALI

Durante la guida notturna, ad esempio, se impostiamo la vista dall'esterno, potremo vedere i fasci di luce dei nostri fari che "pennellano" il terreno circostante, dandoci l'idea di tridimensionalità e di asperità. Durante le nevicate, potremo vedere cadere la neve in 3D! In caso di pioggia potremo vedere le gocce d'acqua infrangersi sul parabrezza! La vettura parte pulita e arriva tutta sporca!... Mi sembra che basti per rendere il gioco molto realistico!

L'INTERFACCIA DI GIOCO

In qualsiasi vista è possibile tenere sempre sotto controllo la velocità della vettura, il contagiri, il numero della marcia inserita, il tempo percorso dalla partenza, lo svantaggio (o il vantaggio) rispetto ai concorrenti, la posizione in classifica e la posizione sul percorso di gara, ofrrendoci una maggiore idea su quanto manca all'arrivo.
La voce del co-pilota ci è indispensabile se vogliamo avere una guida più sicura. Per il resto è tutto da godere, come lo sfondo realistico di paesaggi anglosassoni, i boschi, i salti, i guadi da attraversare a pieni giri...
Il gioco in rete appare un po' rallentato, ma comunque, su PC di pari prestazioni, il gioco rimane decisamente esaltante! Le musiche sono un po' assordanti, ma a chi piace il rock... Personalmente, durante il gioco, preferisco non avere musiche per le orecchie, ma solamente il rumore dei pneumatici e del motore.
A proposito, gli effetti sonori sono davvero incredibili!

CONCLUDIAMO!

Chi non salta non ha comprato ancora Rally Championship! E chi non si sbriga ad acquistarlo, gli verranno i brufoli sul naso. A parte gli scherzi, non indugiate un solo minuto se siete degli appassionati di guida. Date retta a me! ACCATTATEVILLO!!! E poi, se il nostro art director Cristian e il nostro mitico correttore di bozza Massimo "mirino" Losa lo hanno conclamato nell'Olimpo dei giochi dell'anno, evidentemente il suo bel motivo ce l'avrà!

Luca Monticelli

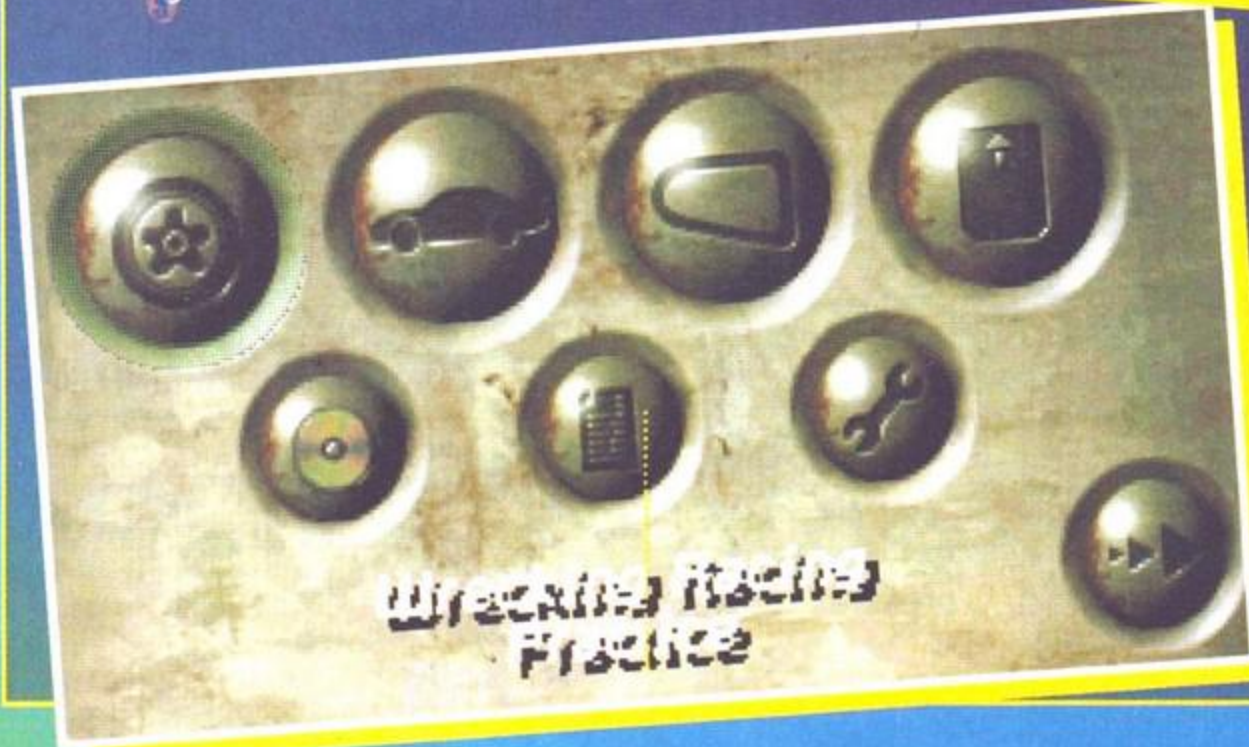
RALLY CHAMPIONSHIP

Genere: Simulatore di guida
Casa: Europress
Sviluppatore: Magnetic Fields

PC CD-ROM

Rally richiede almeno un Pentium 100 con 16MB di RAM per girare correttamente, ma si possono ottenere buoni risultati anche su macchine meno potenti (basta rimpicciolire lo schermo). Gira in DOS, ma parte anche da Windows 95.

...E se vi propongo di cimentarvi in una corsa sfrenata a 200 km/h, cercando di distruggere più macchine avversarie possibile, senza pagare una lira?

Chiunque sia stato presente all'ultima edizione dello SMAU non può non sapere che cosa sia la Matrox Mystique! Ce l'hanno proposta in ogni salsa possibile: su depliant, cartelloni, installata su potenti computer mentre faceva girare notissimi giochi quali GP2 o Duke Nukem....Tutti ne parlavano e tutti ne parlano, sembrava la scheda video destinata a diventare un must nelle applicazioni videoludiche dei prossimi anni. E così, in men che non si dica sono uscito e me ne sono comprato una!
Per chi ancora non lo sapesse la Mystique, come altre schede video dell'ultima generazione, ha a bordo questi tanto decantati chip per l'accelerazione grafica 3D, i quali dovrebbero rendere più veloci e più ricchi graficamente i giochi dedicati appunto a questo tipo di schede. Personalmente ho ancora sotto gli occhi Quake mentre veloce come non mai girava in altissima risoluzione su di un computer equipaggiato con una scheda 3D; ma la cosa più stupefacente di queste schede, oltre alla velocità nei 3D, è l'effetto "smooth"; ovvero quel miracolo che permette quando ci si avvicina ad una parete di vederla sfumata invece che vederla tappezzata di pixel grossi come cocomeri. Uno dei giochi più attesi dedicati appunto a questo tipo di schede è Destruction Derby 2, che nasce prima nella versione per Mystique, poi per tutte le altre (non 3D comprese).
Beh, finalmente DD2 è nato e, noi di K ve lo presentiamo in anteprima; primi assoluti (come sempre) ad avere tra le mani una copia di questo gioco. Eccomi qua dunque, le luci spente, le casse regolate al massimo del volume, il bicchiere ricolmo di ghiaccio con la mia bibita preferita e via!!!
Ancora vivo nella memoria il ricordo del primo Destruction Derby, un gioco piuttosto riuscito, che per primo ci fece vivere le emozioni di queste folli corse made in USA dove tutto è lecito, anzi dove è vivamente consigliato tamponare e mandare fuori strada gli avversari. Per intenderci sono quelle gare fatte per lo più su circuiti ovali, con macchine spartanissime e scassatissime dove lo spettacolo maggiore viene fornito dagli incidenti. Il primo Destruction Derby ricordo che uscì circa un anno fa e,

ricordo che mi colpì la fluidità del motore grafico, il quale permetteva a quel gioco piuttosto curato nel dettaglio e nella grafica di girare decentemente sul mio ormai defunto DX2 66 (pace all'anima sua). Le pretese, ma soprattutto l'enorme mole di grafica di DD2, lo rendono sicuramente proibitivo a quei tipi di computer; anzi, per gestire al meglio l'imponente mole di dati, oltre che di un processore veloce, ha bisogno di una di quelle schede 3D.

BENE, UN SORSO ALLA BIBITINA E VIA!!!

Il gioco installerà sul disco fisso 20 Mb e, come molti altri, ormai richiede Windows 95. Dopo una breve ma carina presentazione eccoci alla schermata principale, dove è possibile scegliere tra diverse opzioni, quali il tipo di corsa, il circuito, l'auto sulla quale correre e così via. Cominciamo con il tipo di corsa e le possibilità sono: Wreckin' racing, Stock car racing e Destruction Derby. La prima è una corsa dove in un numero prefissato di giri bisogna accumulare più punti possibile tamponando e cappottando gli altri concorrenti. In questo caso non posso non riconoscere che affiancare un avversario e spintonarlo fino a farlo uscire di strada è una goduria senza precedenti. La seconda invece è una corsa in stile un po' più tradizionale, dove bisogna cercare di piazzarsi meglio possibile tenendo però ben presente che le simpatiche scorrettezze sopracitate restano caldamente consigliate. Per finire poi il Destruction Derby, dove all'apice del delirio vi troverete in un'arena con altre auto, a lottare come ai tempi degli antichi romani, questa volta a colpi di cofano e paraurti. In ognuna delle modalità sopra descritte si potrà scegliere se gareggiare in un campionato, se fare pratica o se correre a cronometro.

Le opzioni disponibili sono ancora molte e comprendono il tipo di macchina, il percorso su cui farsi male e la musica da ascoltare durante il gioco.

Le auto tra cui poter scegliere sono solamente tre e variano per caratteristiche di velocità, accelerazione e tenuta di strada.

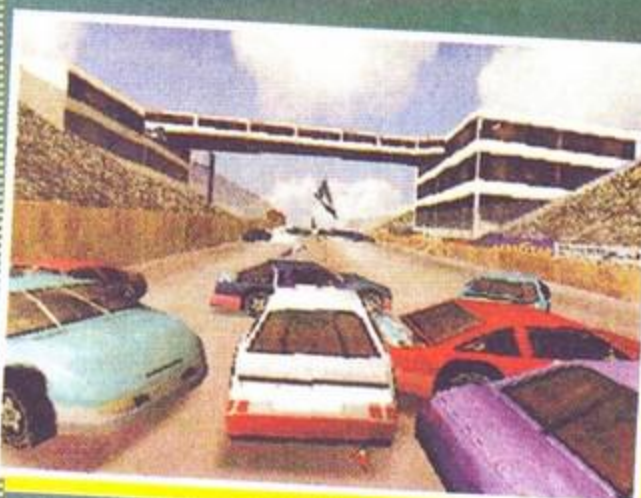
Per quanto riguarda invece le musiche le cose sono ben diverse; infatti nel CD sono inserite la bellezza di 19 tracce musicali, per un totale di oltre 60 minuti di musica assolutamente in tema hard rock (preferivate la Pausini ?). Anche se come me non siete amanti di quel genere di musica avrete modo di apprezzarla, in quanto si sposa alla perfezione con i ritmi frenetici di questo gioco.

Vabbè, diciamo che abbiamo scelto tutto e che partiamo.

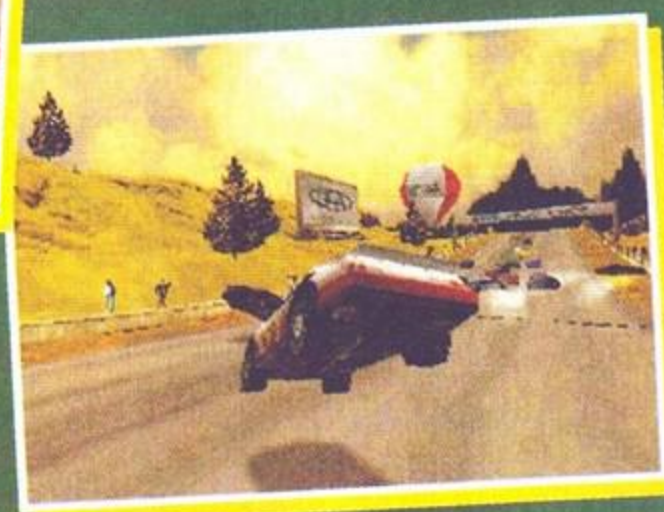
MA CHI TI HA DATO LA PATENTE?

La prima sensazione che si prova non appena appare la prima schermata è lo stupore; posso infatti affermare senza timore di essere smentito che una veste grafica così bella e così curata nel dettaglio si è vista molto raramente. E anche se si è già vista, di sicuro non la si è vista girare a questa velocità; infatti grazie alla scheda 3D il gioco fila via senza il minimo rallentamento ad una risoluzione decisamente degna di nota. E' vero nel mio caso che il gioco è stato provato su un Pentium 166 con 32 Mb, ma gran parte del merito della fluidità con cui gira è senz'altro della scheda video che alleggerisce non poco il carico di lavoro della CPU.

Partiamo e ci rendiamo subito conto che il controllo della vettura non è molto semplice: infatti anche se ci troviamo nel banalissimo circuito ovale è molto facile sbagliare traiettoria e finire fuori. Le curve qui vanno impostate al contrario di come si impostano normalmente: ovvero dall'interno verso l'esterno, altrimenti finirete regolarmente contro qualche balaustra.

Cominciamo quindi ad apprezzare il divertimento che si prova a spezzare le ossa ad un avversario e proprio durante i primi incidenti rileviamo il primo punto negativo di questo gioco, ovvero lo scarso realismo. Vi ricordate gli incidenti dei telefilm "CHiPs" con le macchine che decollavano da ogni parte ? Beh, erano dei pivellini, queste decollano come degli F-104. E' vero che così è spettacolare, ma perde in realismo. Molto belle comunque le animazioni delle auto che si ribaltano e i pezzi di carrozzeria che ad ogni "botta" volano via.
Per continuare in tema di grafica bisogna ammettere che gli scenari che ci circondano sono ottimamente realizzati e curati nel dettaglio con pazienza certosina.
Un'altra nota dolente arriva dal fatto che non è possibile selezionare più punti di vista, è infatti possibile selezionare solo il punto di vista esterno e quello dall'interno dell'abitacolo, dove però si vede come se fossimo a piedi in mezzo alla strada, non si vedono infatti né il cruscotto né l'interno dell'auto. Quest'ultimo punto di vista anche se piuttosto insolito è decisamente più coinvolgente ed immersivo.
I circuiti su cui rompersi le corna sono sette e, vanno dal banalissimo ovale al misto stretto di montagna dove il controllo dell'auto risulta piuttosto difficile. Tre di questi sette percorsi saranno selezionabili solo dopo aver fatto una buona dose di pratica sulle altre 4 piste. Insomma, anche se con delle stranezze e qualche difetto il risultato è decisamente gradevole e correre su una di queste auto prendendosi a portierate con gli altri concorrenti è molto divertente.
Inoltre sono certo che DD2 saprà farsi apprezzare da coloro i quali affermano che dopo aver giocato 10 minuti a F1 GP2 non ci giocano più perché dicono che è troppo facile e vincono sempre.... Qui credo che la musica cambi, infatti arrivare primi non è assolutamente facile visto che gli avversari tenteranno di tutto per impedirvelo, compreso tamponarvi violentemente.
E soprattutto alla luce del fatto che, pur non essendo un pollo assoluto in questo tipo di giochi, sono persino stato doppiato. Attenzione poi a non farvi danneggiare troppo l'auto, perché anche voi come gli altri concorrenti avete l'auto che dopo un tot. di incidenti dovrà passare dai box per le riparazioni del caso oppure ritirarvi.

BYE, BYE...
Per concludere, Destruction Derby è un ottimo gioco, che vi farà dimenticare quanto avete dovuto spendere per acchiapparvi la scheda col 3D; l'incredibile veste grafica e la velocità con la quale si muove sul vostro schermo lo rendono un prodotto da collocare nella fascia più alta, in quell'angolino riservato ai grandi titoli, dove lo spazio è poco ed hanno diritto ad entrarci in pochi!

AVI... AVI...DOVE HO GIÀ SENTITO QUESTA SIGLA?
Il discorso inerente all'hardware richiesto è piuttosto delicato, in quanto la versione a noi giunta è quella che si dovrebbe trovare nella confezione della Mistyque, senza particolari specifiche richieste, ovviamente Mystique a parte!! Credo comunque che un Bel P120, 16 Mb di RAM e un CD-ROM 4x siano quello che ci vuole per vederlo filare via liscio senza intoppi.

Alessandro Peretti

DESTRUCTION DERBY 2

Genere: Simulatore di guida
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per fracassare più macchine di Peppino 'o sfasciacarrozze vi occorre un P120, 16 Mb di RAM e un CD-ROM 4x e naturalmente per questa prima versione la Matrox Mistyque.

K VOTO 905

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti · Ore · Giorni · Settimane · Mesi · Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: K GIOCO · OTTIMO · BUONO · MEDIOCRE · SCARSO — MAH! · SE PROPRIO VOLETE... · SI PUÒ FARE · OK · CORRETE!

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

sat games

Giochi dell' altro mondo!

FINO AL 30-11-96 1 PLAYSTATION + 1 GIOCO £. 449.000 FINO AL 30-11-96

SCONTO 10%
PER GLI STUDENTI

Da SAT GAMES trovate tutti i nuovissimi videogiochi per PlayStation, Sega Saturn e Super Nintendo. Ma non solo!

Il nostro punto vendita offre un vasto assortimento di giochi per PC e le ultime novità in CD ROM. Siamo inoltre rivenditori autorizzati Oyster Computer, i nuovi portatili Notebook che, nonostante le dimensioni ridotte, hanno incorporati il lettore CD ROM, la scheda audio 16 BIT e il Touch- pad; sono inoltre collegabili ad un monitor esterno, ad una tastiera a dimensioni standard o a periferiche multimediali.

ECCEZIONALE! CONTINUA FINO AL 31/12/1996

SAT GAMES IMPORTAZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI
V.LE PASUBIO 6/8 MILANO (ZONA GARIBALDI) TEL.02/653869
E MAIL satgames@mbox.vol.it

NHL 97

Lo so che non siete né canadesi né tantomeno svizzeri, quindi l'hockey probabilmente non sarà il vostro sport preferito... Con NHL 97 però le cose potrebbero cambiare...

Devo dire che dopo una prima occhiata veloce a questo gioco sono piuttosto euforico (come il Cyber Master quando vede una lattina di Sidol), ho così tante cose da dirvi che non so nemmeno da che parte cominciare. Non vorrei sembrare troppo entusiastico nel commento, ma devo ammettere che NHL 97 mi ha veramente colpito, molto di più di quanto mi colpì Fifa 96 quando lo vidi la prima volta. Dovete sapere che quando vidi per la prima volta Fifa 96 rimasi così commosso che ne comprai 12 copie! Scherzi a parte, Fifa 96 resta tra le migliori simulazioni sportive di tutti i tempi e dopo un anno dalla sua uscita mi ritrovo ancora molto spesso a giocarci. Dopo aver giocato NHL 97 penso che il mio caro, vecchio Fifa finirà per po' di tempo a raccogliere polvere sulla libreria... So benissimo che l'hockey non c'azzecca un bel niente con il calcio e che molti di voi (come me del resto) non ne capiscono molto, o ne comprendono appena le regole di base. Vi assicuro però che NHL 97 saprà farsi apprezzare anche da chi pensa che l'hockey sia una qualità di formaggio coi buchi.

Quello che colpisce di NHL 97, oltre alla grafica pazzesca (della quale parleremo dettagliatamente più avanti) è l'incredibile numero di opzioni che ci vengono offerte.

"SI PUO' AVERE ANCHE L'AIRBAG?"

La videata principale si presenta subito molto bene, curata nella grafica, ricca di dettagli e di suoni bellissimi (anche di questi parleremo più avanti), nonché di moltissime opzioni: si potrà cominciare scegliendo il livello di difficoltà settabile a tre diversi livelli, nonché il tipo di gara (campionato, play-off, singolo incontro). Una volta sbrigate queste formalità ci si addentra nel menu di controllo che prevede l'utilizzo della tastiera, del mouse o del Joypad (consigliatissimo), nonché i settaggi di suoni e musiche. A questo punto avremo l'imbarazzo della scelta tra 34 squadre, tutte con i nomi e le caratteristiche di ogni singolo giocatore. E' inoltre possibile crearsi dei propri giocatori, decidendone il nome, la nazionalità, le caratteristiche tecniche, nonché quelle fisiche (altezza, peso, ecc.)... Prima di partire possiamo anche decidere quali regole vogliamo applicate e quali no durante il gioco, il tempo in cui dovranno starsene nel box dei puniti i cattivi... Insomma, per non fare di questa recensione una lista della spesa concludo il capitolo opzioni dicendo che praticamente potete fare tutto quello che vi passa per la testa, compreso giocare con un tostapane invece che con il dischetto. Si parte e per i più maniaci vengono mostrati i giocatori che scenderanno in campo, con le caratteristiche e le statistiche della stagione in corso.

E' FORSE UN FILM?

Finalmente NHL 97 appare sui nostri schermi e a questo punto sfido la vostre mandibole a restare

ASTROCOMPUTER
LONGBOW
L. 109.000
GRAND prix 2
MICRO PROSE
L. 89.000
ROAD RASH
L. 99.900
SONIC CD
L. 85.900
SYNDICATE WARS
L. 105.900
Virtua Fighter PC
L. 89.000
U.S.N.F. GOLD
L. 99.900
QUAKE
L. 89.000
The NEED for SPEED SPECIAL EDITION
L. 89.000
virtual chess Platinum
L. 105.900
A.T.F. L. 109.000 • AFTERLIFE L. 95.000 • BAG TELEF. • BAKU BAKU L. 85.000 • BED LAM TELEF. • DAYTONA USA TELEF. • DESTRUCTION DERBY L. 89.000 • EURO 96 L. 85.000 • F1 GRAND PRIX 2 L. 89.000 • FIFA 96 L. 89.900 • GENEWARS L. 99.900 • GRAND PRIX II L. 89.000 • LONGBOW L. 109.000 • NBA LIVE L. 99.900 • NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION L. 89.000 • OLYMPIC GAMES L. 85.000 • OUTDOORS BASS 96 T. L. 99.900 • PGA EUROPEAN TOUR L. 99.000 • PRO PINBALL L. 99.000 • QUAKE L. 89.000 • ROAD RASH L. 99.900 • SCREAMER II TELEF. • SEGA RALLY TELEF. • SYNDICATE WARS L. 105.900 • SONIC CD L. 85.900 • STORM L. 119.000 • TIME GATE TELEF. • TOSHINDEN L. 79.000 • U.S.N.F. GOLD L. 99.900 • VIRTUA FIGHTER L. 89.000 • VIRTUAL CHESS L. 105.900 • VIRTUAL CUP TELEF. • WAR CRAFT 2 L. 89.900 • WING COMMANDER 4 L. 99.900
PC RAIDER
L. 39.900
L. 159.000
MACH 1
L. 39.900
PC PROPAD 4
L. 45.000
PC MISSION
L. 26.000
pedals
L. 123.900
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ
VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA
M FURIO CAMILLO
(06) 78.61.74
FAX
(06) 78.34.82.25
VASTO ASSORTIMENTO CONSOLLE, GIOCHI E ACCESSORI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI
PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

attaccate! Le squadre sono schierate al centro del campo e una telecamera in movimento inquadra spalti e giocatori partendo dall'alto, scendendo fino ad inquadrare i protagonisti al centro del campo: veramente favoloso...un movimento bellissimo, eseguito con una grazia e una precisione da film. Il tentativo di serrare le mandibole risulterà inutile perché appena vi renderete conto di come sono realizzati i giocatori vi si riapriranno nuovamente: sono infatti realizzati con la struttura poligonale (va così di moda...) e si muovono con una grazia e un realismo incredibili. I movimenti che eseguono sono tantissimi, dalla frenata, al tiro, alle cadute più spettacolari; tutti realizzati con precisione maniacale. Mi piacerebbe potervi mostrare le animazioni del giocatore che pattina all'indietro e si gira quando viene superato dal dischetto... Per non parlare delle parate del portiere o delle manifestazioni di gioia di chi segna....veramente dei capolavori! Le inquadrature possibili sono molte e partono da quella altissima, che offre un'ottima visuale di gioco ma scarsa spettacolarità, scendendo fino al livello del campo. Personalmente vi consiglio il punto di vista che si ottiene premendo il tasto 3: trovo che sia il giusto compromesso tra una buona visuale di gioco e lo spettacolo offerto dalle animazioni dei giocatori. I suoni che accompagnano il gioco sono veramente superbi e ci si accorge di questo già durante i vari menu delle opzioni, dove per gli scorrimenti delle tendine o per la conferma della pressione di un tasto sentirete dei suoni di una qualità e di una profondità eccelsi. Durante il gioco, poi, devo dire che raramente ho trovato qualcosa di più adatto, soprattutto nelle simulazioni sportive, dove molto spesso i progettisti si limitano ad inserire quei noiosi slogan urlati dal pubblico quindicimila volte in una partita. Qui invece le cose cambiano e i suoni che giungono dagli spalti sono molto realistici, dal brusio di fondo alle urla di gioia. Un grande pregio di NHL 97 è che durante diverse ore di gioco non sono riuscito a trovare uno schema fisso che porti al gol (come si poteva fare in Fifa 96 con la fuga sulla fascia e il cross al centro): il piazzamento degli avversari è sempre preciso e si adatta di volta in volta. Questo vi costringerà ad inventarvi sempre qualcosa di diverso per arrivare al gol. Proprio sul passaggio del dischetto ai propri compagni arriva la prima nota dolente: infatti risulta piuttosto complicato riuscire a passare il dischetto al compagno prescelto e, spesso finirà a qualcun altro. Per concludere posso dire che NHL 97 è un capolavoro senza precedenti in termini di simulazione sportiva: la grafica incredibile, il realismo nei movimenti, nonché l'ottimo sonoro lo fanno diventare il nuovo punto di riferimento nel genere degli sportivi.

Alessandro "S.O.S."

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

Genere: Simulatore sportivo
Casa: Electronic arts
Sviluppatore: Interno

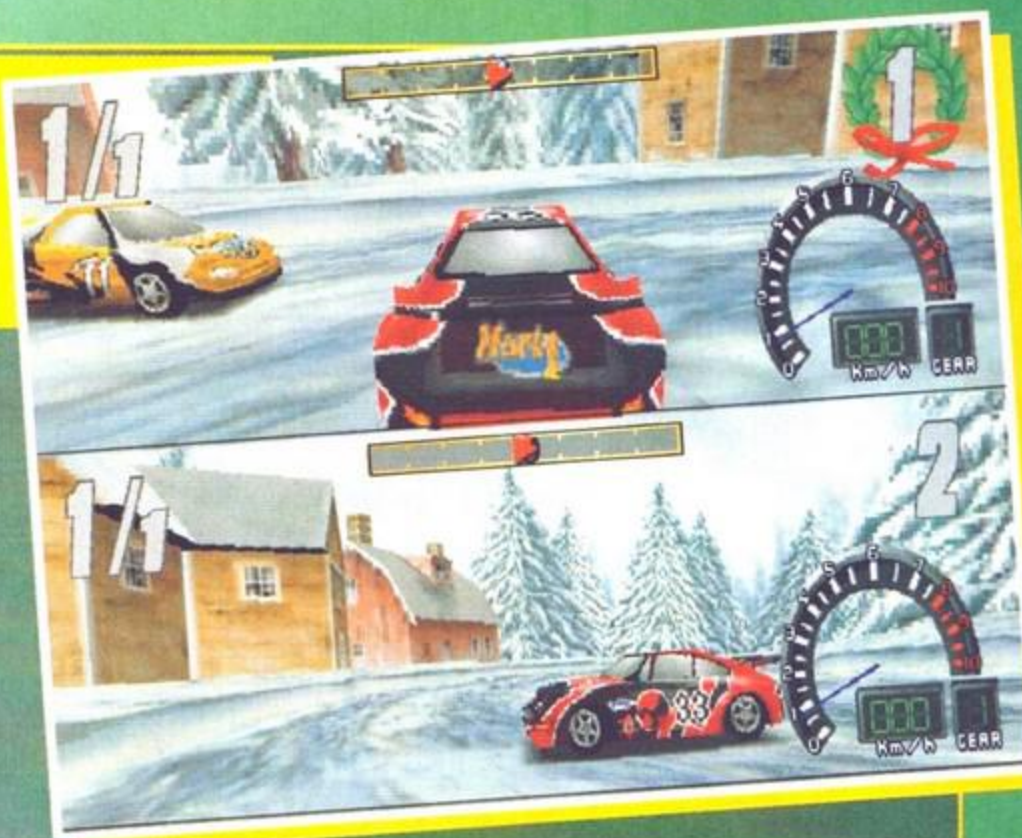
PC CD-ROM

Per tritare tanto ghiaccio con i vostri pattini vi occorre "solo" un P 75 con 8 Mb di RAM, un CD 4X e circa 30 Mb sull'hard disk. Si consigliano però un bel P100 o superiore, 16 Mb di RAM e 70 MB liberi sull'hard disk.

SIMULATORE DI GUIDA

SCREAMER 2

Che pace qui in Svizzera e che calma, non si sente volare una m... VVVRRROOOOMMM!!!

Screamer 2 è sicuramente uno dei titoli più "caldi" di questo numero, per cui mi riempie di orgoglio tesserne le lodi. A dire la verità prima ancora di installare S2 sul mio P/166 ero un tantino timoroso; già, avevo paura di rimanerne deluso, visto che mi aspettavo molto da questo prodotto, ma sono estremamente contento che ciò non si sia verificato.
Ma andiamo con calma: l'installazione del gioco richiede da 18 a 138 Mbyte di HD. Portata a termine la copia di tutti i file richiesti sul vostro disco fisso, partirà automaticamente il setup, nel quale potrete scegliere, tra le altre cose, una tra le quattro modalità video da adottare: 320 x 200 a 256 colori, 640 x 480 a 256 colori, 320 x 200 a 65000 colori e 640 x 480 a 65000 colori (per quest'ultima modalità è richiesto un Pentium ad alte prestazioni, preferibilmente un P/166 o superiore).
Ultimato il setup potrete entrare nel gioco vero e proprio. Prima ancora di accedere al menu principale dovrete scegliere la scuderia per la quale correre (ce ne sono quattro: Angels, Condors, Wasp e Zeus). A questo punto, nella videata principale, avrete a disposizione diverse opzioni: Arcade, Championship, Time Attack, Multiplayer (ebbene sì, avete letto bene!), e Game Settings. Nell'Arcade potrete effettuare una corsa singola su uno dei sei circuiti di S2 (Inghilterra, Egitto, California, Finlandia, Svizzera e Colombia), sfidando le altre scuderie allo scopo di prendere confidenza con la macchina e di impratichirvi sui difficili tracciati. All'inizio saranno disponibili solo le prime tre piste, le altre si aggiungeranno portando a termine i vari campionati. Il Championship (Campionato, per chi non mastica inglese) è la parte

CARO, NON AVREMO SBAGLIATO

Eccovi elencati i primi quattro percorsi che vi ritroverete ad affrontare in Screamer 2.

• INGHILTERRA
(difficoltà: facile) Facile per modo di dire, il tracciato inglese sarà il primo a verificare le vostre doti di provetti guidatori. Il clima umido presente in questa zona rende l'asfalto molto sdrucciolevole, soprattutto in prossimità di curve e dossi, capace di trasformare una semplice sbandata laterale in un pericolosissimo testacoda. Percorso con la nebbia è due volte più difficile, ma estremamente suggestivo.

• EGITTO
(difficoltà : media) Uno dei miei preferiti (l'altro è quello svizzero che però non vi descrivo). Alterna zone ad alta velocità nel deserto, con tanto di Sfinge, Piramidi e una galleria scavata nella roccia, a zone lente in una cittadina egizia. È poi possibile ritrovarsi a percorrerlo di notte e la visibilità ridotta potrà portare a compiere diversi errori anche i piloti più esperti.

più difficile di Screamer 2 ed è composto da quattro gironi, uno più difficile dell'altro.
Nel primo dovrete affrontare quattro percorsi, i quali diventeranno cinque nel secondo, per poi aumentare a sei nel terzo e nel quarto (qui avrete a disposizione una Super Car gentilmente offerta dalla vostra scuderia). Per poter passare al girone successivo, bisogna ovviamente classificarsi primi al termine di tutte le gare a disposizione. Il Time Attack è la scelta ideale per chi vuole intraprendere il duro cammino del Campionato.
Si può correre contro il tempo e contro una vettura fantasma, la quale non è altro che la registrazione del vostro ultimo giro, cercando di migliorarsi sempre di più e cambiando l'assetto della macchina, per ottenere quei centesimi di secondo che consentirebbero di far mangiare la polvere agli avversari nel Campionato (purtroppo non sarà così facile).
Nel Multiplayer avrete a disposizione tre opzioni: il Combat Mode (due giocatori sullo stesso computer, con schermo splittato orizzontalmente), Network Game e Serial Link. Una grande idea, considerando anche il fatto che non occupa neanche 60 K, è quella di consultare i replay per poter esaminare le vostre performance e porre rimedio ad ogni singolo errore da voi commesso. Veniamo ora alla descrizione della gara vera e propria: ognuna di esse consiste nel completare uno, tre, cinque o dieci giri (dipende da quanti ne avete definiti nel Game Settings) su di una determinata pista. L'impatto grafico con le piste stesse, ma soprattutto con gli sfondi che le caratterizzano, è veramente devastante. Ogni particolare è curato nel minimo dettaglio, ma state attenti a non farvi distrarre da queste meraviglie: a me è capitato più di una volta di andare a sbattere contro il bordo proprio perché stavo ammirando un castello diroccato posto in prossimità di una curva nel tracciato inglese. Inoltre ogni percorso lo potrete percorrere secondo diverse situazioni. Mi spiego meglio: vi potrete ritrovare a percorrere le ghiacciate strade finlandesi sotto una spessa coltre di nebbia, oppure a "dribblare" di notte sfingi e piramidi nel percorso egizio. Ma non è solo per questo che Screamer 2 si va ad aggiudicare (almeno secondo me) il titolo di miglior simulazione di rally in circolazione. Il motivo che mi ha portato a questa affermazione è sostanzialmente il seguente: Screamer 2 è realistico come non lo è nessun simulatore di questo genere! Siete di quelli che non toccano mai il freno e tengono sempre schiacciato il pulsante dell'acceleratore? Beh, le vostre fiancate avranno presto bisogno di una tinteggiata. Siete convinti di poter prendere una curva a gomito dall'interno e alla velocità di 150 Km/h? Spero per voi che abbiate attivato l'invulnerabilità della

Per Zeus (appunto)! Quell'elicottero sembra avercela con noi.

STRADA?

• CALIFORNIA (difficoltà: media) Credete che guidare per le vie di San Francisco sia semplice? Probabilmente non avete mai provato a percorrerle a 200 all'ora. Ricco di dossi, curve strette e zone non asfaltate, il percorso californiano è uno dei più difficili. Osservate China Town e il Golden Gate, sono disegnati che è una meraviglia! Fate attenzione ai posti di blocco.
• FINLANDIA (difficoltà: media) Difficile, già. Soprattutto a causa del terreno; le lastre di ghiaccio presenti sulla strada hanno provocato milioni di vittime tra guidatori sprovveduti e, come se non bastasse, lo splendido panorama può creare molti problemi ai piloti più distratti. Inoltre può sopraggiungere la Morte Ghiacciata: una nebbia gelida che si forma in un istante e riduce dell'80% la visibilità.

CHE AUTO MI METTO OGGI?

Queste sono le macchine che ogni scuderia ha a disposizione all'inizio del gioco.

HORIZON La macchina più adatta per i principianti. Ha una velocità di picco di 192 Km/h ed è a trazione integrale. La sua eccessiva stabilità, però, la rende inadeguata nei campionati più avanzati.

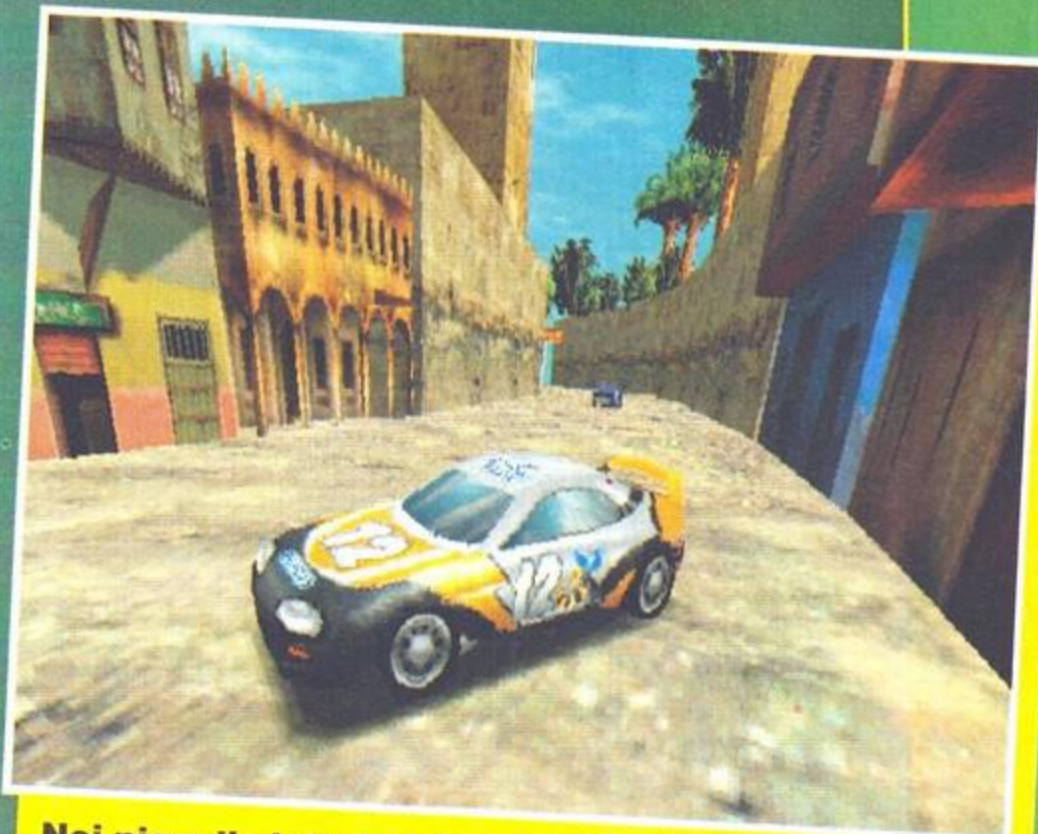
NEBULA Questa splendida vettura ha più o meno le stesse caratteristiche della Horizon, ma è un poco più complicata da guidare. Ideale per i piloti con non eccessiva esperienza di guida.

SPARK Qui si comincia a ragionare. La Spark è una della auto migliori per velocità e stabilità. A trazione anteriore e con una velocità massima di 194 Km/h riuscirà, se guidata con saggezza, a tenervi compagnia anche nelle competizioni più difficili.

RADIANCE Se riuscirete a guidare questa macchina con efficacia, credetemi, farete mangiare la polvere a qualsiasi pilota avversario. Ma state attenti! Se solo esagerate un poco nello sterzare, vi ritroverete a guardare in faccia i vostri avversari. Dimenticavo... la Radiance è a trazione posteriore ed ha una velocità di picco di 196 Km/h .

Ogni scuderia ha, inoltre, una Super Car che potrete vincere portando a termine il terzo campionato. Naturalmente, per non togliervi il gusto di scoprirle da soli, non le troverete elencate qui.

vostra vettura, altrimenti... Siete incavolati neri perché in NFS (The Need for Speed) il computer è un pilota perfetto e non sbaglia una curva neanche se la prende in retromarcia? In Screamer 2, ebbene sì, anche il computer sbaglia (ed era ora). Va detto poi che la longevità è alta pur essendoci soltanto sei piste, visto che vi ritroverete a provare e riprovare un tracciato ogni volta con un assetto diverso, per capire che cosa non è andato bene nel Campionato e perché vi siete ritrovati con 0 punti dopo cinque gare nel secondo girone (e vi garantisco che vi capiterà spesso). Per questi motivi Screamer 2 si aggiudica il timbrino di "K gioco" ed io non posso fare a meno di consigliarlo ad ogni essere vivente su questo videoludico pianeta e di sperare magari in uno Screamer 3. Non si sa mai...

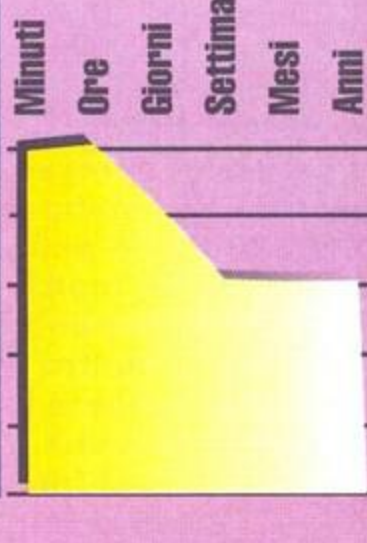
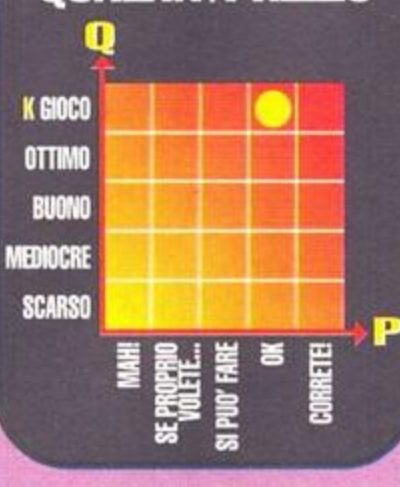
Gabrio Secco

Nei piccoli viottoli della cittadina egizia, basta un minimo errore per sbattere contro le pareti e perdere tempo prezioso.

ZEUS - ESTERNA

La mia foto preferita. Con questa manovra sono riuscito a vincere la gara (io sono quello in mezzo, naturalmente).

SCREAMER 2

Genere: Simulatore di guida
Casa: Virgin
Sviluppatore: Milstone

PC CD-ROM

Se si vuole provare ad accendere la macchina vi consiglio un Pentium 100 con 16 MB RAM, un CD 4X e una buona scheda audio.

Dai del filo da torcere a tua sorella!

SECONDA PARTE

DARK FORCES

Con questa seconda parte, concludiamo la soluzione di Dark Forces. Riteniamo di avervi dato una guida completa e avvincente di un gioco che, nonostante i vari Quake e Duke 3D, affascina ancora gli appassionati.

LEGENDA :
DX = DESTRA,
SX = SINISTRA.

LEVEL 10, JABBA'S SHIP

Dopo un'accesa discussione con quell'ammasso viscido chiamato Jabba, verrete gettati in un'arena a combattere con un drago che dovrete abbattere a suon di pugni in faccia : solo alla sua morte si aprirà una porta e potrete uscire.

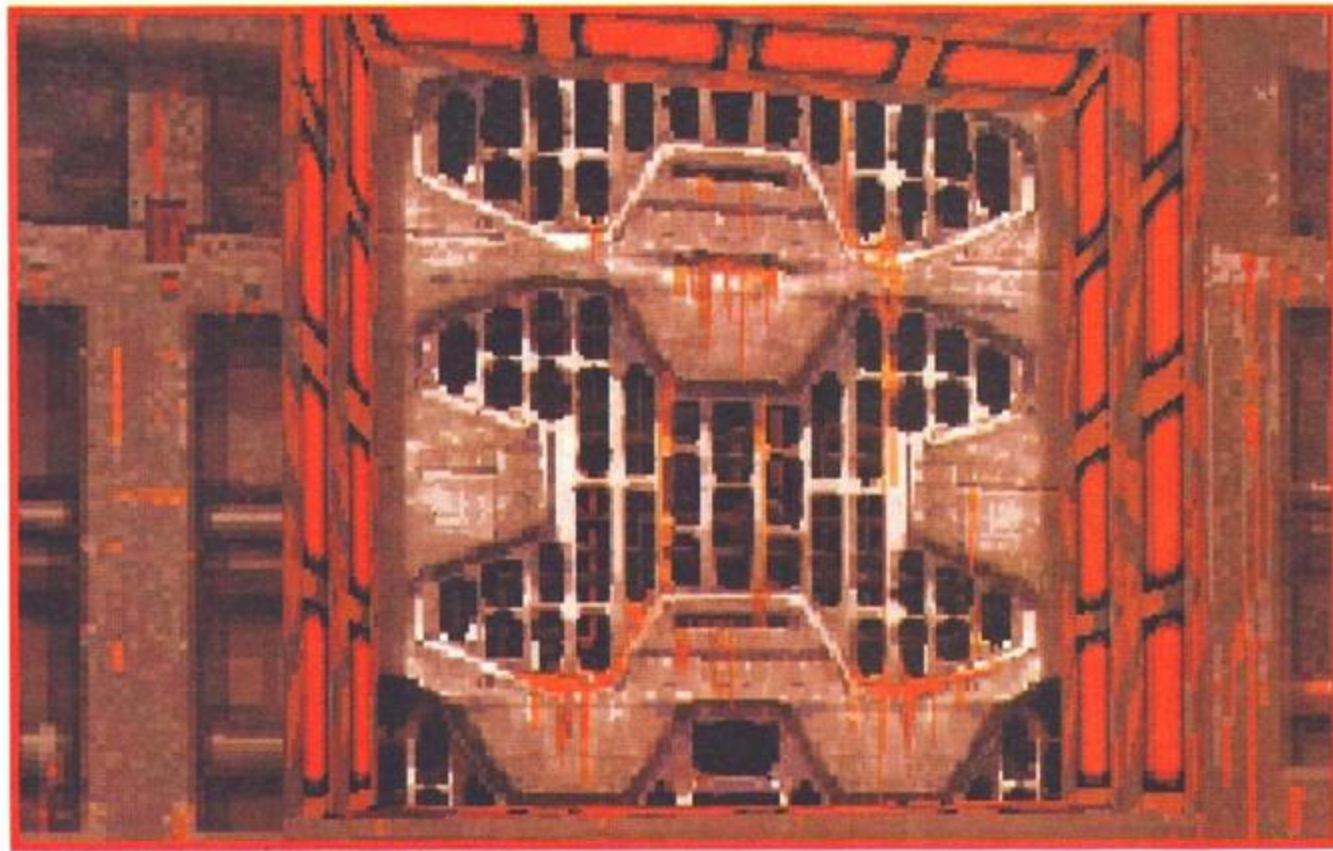
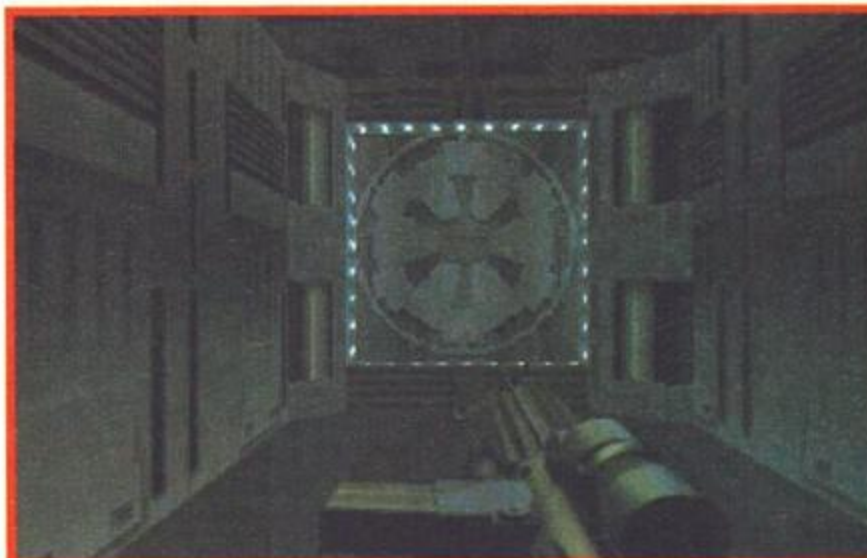
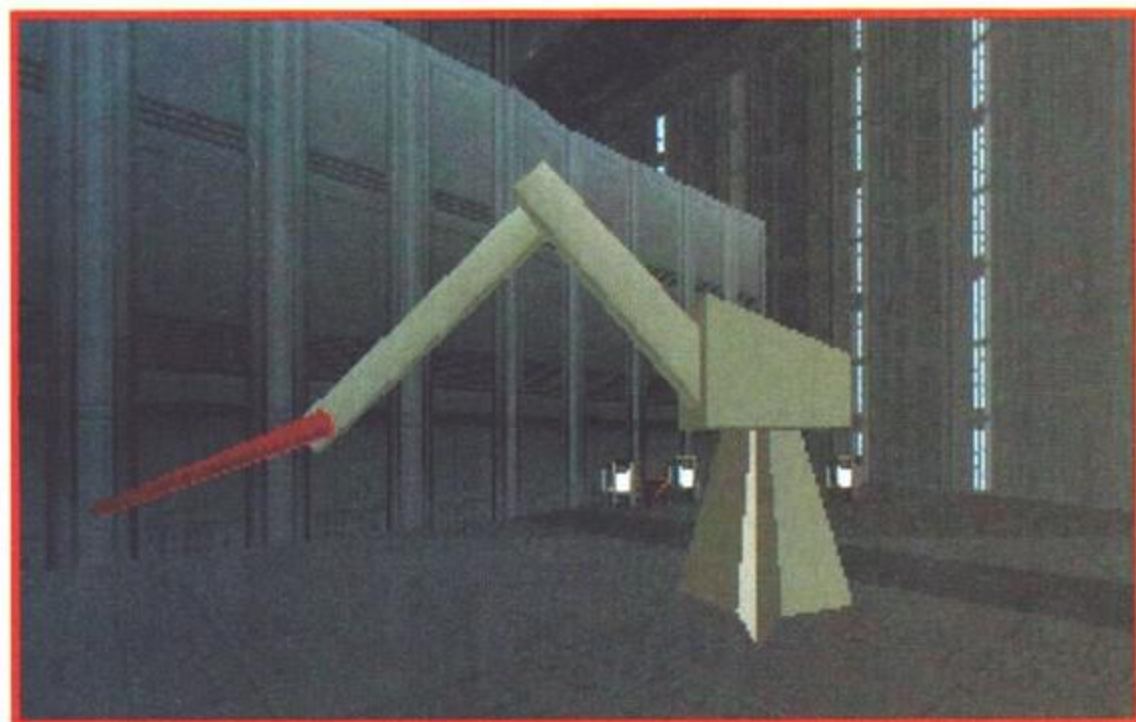
Troverete ora una leva che, muovendola, creerà una specie di scala all'esterno della costruzione e vi permetterà di trovare la **chiave blu**. Tentate di eliminare tutti i mostri, poi saltate verso il Ree-Yees (lancia - bombe) e premete il pulsante rosso per aprire la porta. Entrate attraverso la porta e saltando sotto una delle due catene che penzolano riotterrete il vostro equipaggiamento; tirate la leva per far sollevare la piattaforma e proseguite.

Troverete due porte una a fianco dell'altra; dovrete prima entrare in quella protetta da due mine per impossessarvi della **chiave rossa.** Entrate quindi in quella a fianco e proseguite fino a trovare la **porta gialla.**

La relativa **chiave**, dovrete prenderla

calandovi nella fessura triangolare.
Perlustrate bene l'astronave di Jabba per trovare la **NAVA CARD**.
Affrontate un nuovo drago gigante e tirate la leva per far sollevare la piattaforma : proseguite fino a quando non vedete la vostra navicella all'esterno.
Saltate quindi dall'altra parte e troverete dietro ad una delle 4 porte **JAN** che vi sta aspettando.

LEVEL 11, IMPERIAL CITY

Perlustrate questa enorme città fino a quando troverete una piattaforma che si muoverà non appena ci sarete saliti sopra. A questo punto cercate di colpire un centro rosso per rifornire il vostro arsenale; trovate quindi degli scalini e proseguite fino all'esterno dove troverete la **chiave blu.**
Saltate sull'altro versante e salite sulla piattaforma mobile; quando questa è giunta in basso completamente potete proseguire. Inizierà ora una dura battaglia ed alla fine dovrete entrare nell'unica porticina che trovate al centro del complesso. Giunti al piano superiore cercate due porte affiancate ed entrate in quella di SX dove aprirete con una leva una griglia e con l'altra dovrete far scorrere il piano il più possibile vicino alla griglia stessa. Saltateci dentro e proseguite per trovare la **chiave rossa.** Entrate nella porticina davanti a voi e proseguite fino all'esterno. Dirigetevi a SX verso l'unica (per il momento) entrata possibile, eliminate il cyborg e tirate la leva : si sarà ora aperta una nuova porta.
Vi ritroverete in un locale con una enorme mappa. Proprio grazie a questa ultima dovrete cercare di

creare un percorso che vi permetterà di arrivare al nucleo dell'esagono. Premete i 3 pannelli quindi sugli altri 2 : potrere ora inserire la NAVA CARD e prendete dopo qualche secondo il **DATA TAPE.** Dovrete tornare al punto di partenza, ma prima dovrete eliminare il Boba Fett che impedisce alla vostra navicella di atterrare.

LEVEL 12, FUEL STATION

Iniziamo questo nuovo livello perlustrando in lungo e in largo fino a trovare un portone scorrevole. Uscite e proseguite verso SX dove ne troverete un secondo (**rif. 3**) che per il momento non vi potrà servire e continuate oltrepassando (per ora) due portoni scorrevoli per entrare in una porticina a DX nella "sala di ricreazione" per accaparrarvi la **chiave blu.**

Tornate ai due portoni scorrevoli, salite le scale e premete il pannello rosso per far muovere il ponte mobile. Scendete in basso e premete l'altro pannello rosso. Non appena avrete premuto il pannello dovrete correre più veloci del vento, salire le scale e saltare sopra al ponte in movimento. Giunti alla prima "fermata", premete il pannello rosso e poi tornate subito sul ponte per proseguire il viaggio. Alla terza fermata dovrete superare l'entrata e proseguire fino al ritrovamento di un pannello con una leva che dovrete abbassare.

A questo punto ritornate al (**rif. 3**) e proseguite fino a trovare la **chiave gialla,** quindi la relativa porta, dietro la quale dovrete abbassare una leva per concludere questo livello.

LEVEL 13, THE EXECUTOR

Avrete notato che il luogo di questa missione è sempre quello di prima, ma ovviamente avrete un obiettivo diverso. Uscite quindi dalla porta (**attenzione alla mina**) andando a DX e scendendo le scale. Proseguite per un bel pezzo fino a quando non trovate una serie di colonne sulle quali dovrete salire utilizzando una piattaforma che si trova

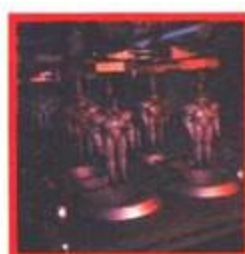
alla vostra DX.
Saltate da una colonna all'altra fino ad un portone.
A questo punto armatevi fino ai denti e preparatevi ad affrontare 3 Boba Fett.
Se siete usciti indenni (o quasi) da questo tremendo scontro non dovrete fare altro che premere i pannelli per far muovere il cargo esterno nel quale dovrete infilarvi per poter raggiungere finalmente **"THE ARC HAMMER"**, dove si svolgerà l'ultimo e definitivo scontro.

uno che vi consentirà di passare la porta.
Proseguite, salite le scale e premete la mano per salire ulteriormente.
Saltate su una prima piattaforma, quindi verso il pannello rosso (che dovrete premere) a DX. Rifate lo stesso percorso, ma questa volta continuate a saltare.

A DX premete il pannello rosso che apre il portone alla vostra SX (**ATTENZIONE ! siate cauti perché se doveste cadere dovrete affrontare 2 cyborg e un Boba Fett contemporaneamente o quasi**).
Dopo il volo dovrete comunque affrontarne

Troverete una porta rossa bloccata, ma niente problemi perché dietro di voi abbassandovi troverete un passaggio.
Giungerete nel posto dove dovreste piazzare la bomba ma un muro ve lo impedisce.
Osservando uno dei quattro "simil - pistoni" che vanno su e giù noterete un centro rosso che dovrete colpire : potete ora piazzare la **prima carica.**
Tornate indietro e

LEVEL 14, THE ARC HAMMER

Al primo bivio che incontrerete prendete a SX (**attenzione alla saldatrice QS100**) e premete la leva.
Tornate sui vostri passi e prendete l'elevatore che prima vi aveva fatto scendere. Su questo livello troverete a DX una sporgenza che vi permetterà di proseguire fino a quando non troverete un cyborg che dovrete "sbullonare" per continuare.

scoprirete che la porta rossa si è aperta e continuate fino a quando non trovate anche il posto per la seconda carica.
Continuate a scendere con l'ascensore, quindi salite sul nastro rimanendo abbassati. Riprendetelo nuovamente e colpite il centro rosso per aprire la porta in fondo al nastro : troverete ora un nastro che parte dal muro. Saliteci e andate a DX al primo bivio, quindi saltate e prendete a SX, saltate 2 volte e poi abbassatevi, e al bivio prendete a DX.
Qui dovrete premere cinque centri rossi in modo da far combaciare la fessura in alto alle vostre spalle.
Per fare questo utilizzate la seguente sequenza :
4 O, 1 O, 4 O,
3 O, 5 O
4 volte sul primo;
1 volta sul

quindi andate a SX stando sempre accosciati.
Continuate e premete il pannello per interrompere il nastro. Tornate un po' indietro e scendete verso il basso secondo;
4 volte sul terzo;
3 volte sul quarto;
5 volte sul quinto.
Tornate indietro e

salite sulla piattaforma per poter piazzare la terza e ultima bomba.
Prendete l'ascensore e dirigetevi a prendere una navicella nemica per poter fuggire.
Aprite tutti gli hangar fino a quando non se ne aprirà uno con una colonna nel mezzo.
Dovrete a quel punto entrare e premere sul pannello per dare inizio alla **BATTAGLIA FINALE** con un Robot armato fino ai denti che non vi darà pace.
Alla sua morte si aprirà l'ultimo hangar che contiene l'unica navetta disponibile per poter lasciare THE ARC HAMMER e per terminare questa stupenda avventura.

Dennis Caldarini

Firo&Klawd
Un Orangutan Armato Fino Ai Denti
e un Gatto Vagabondo Contro Il Crimine
PlayStation™ & Pc

PRIMA PARTE

CRUSADER: no remorse

Per chi ha passato notti insonni a cercare di uscire dagli angusti livelli di Crusader, il vostro "Pitone" preferito è pronto ad indicare la giusta via dei primi cinque livelli di questo grandioso gioco della Origin!

Benché gli scenari, i nemici, gli scopi e le armi delle missioni siano i più disparati, è bene tenere a mente alcuni consigli fondamentali validi SEMPRE. Da premettere che ogni indicazione di movimento è riferita alla posizione del Crusader sullo schermo e cioè alla SUA destra o alla SUA sinistra e non a quelle del giocatore. Innanzitutto sappiate che alcune porte o ascensori o dispositivi meccanici ed elettronici spesso non funzionano se ci sono gli allarmi attivati. Quindi sparate sempre PRIMA alle telecamere a muro perché, oltre ad invalidare i suddetti dispositivi, richiamano sovente altri nemici e, a volte, attivano mitragliatrici nascoste ed altre diavolerie del genere. Gli allarmi si attivano anche quando passate davanti a delle cellule fotoelettriche attaccate ai muri che sono insidiose e difficili da individuare; lo stesso avviene se cercate di aprire una porta che richiede una k-card senza la medesima oppure non conoscendo la combinazione di una cassaforte. Statevi accuort' anche alle pulsantiere che non hanno nessuna porta nelle vicinanze: servono solo ad attivare gli allarmi. I muri che presentano delle circuitazioni molto spesso emanano scariche elettriche; uguale attenzione va prestata ai bidoni col simbolo di radioattività che sono posizionati trasversalmente: qualche furbone sovente si diverte a farli rotolare con le immaginabili conseguenze. Gli stessi ci possono tornare utili quando fungono da copertura a qualche nemico: un paio di colpi ben assestati e... BOOM! Questo non vi permetterà però di derubare il cadavere dei malcapitati investiti dall'esplosione: stessa cosa dicasi per i soldati che uccidiamo con armi come lanciarazzi, lanciagranate esplosive e fucile a protoni (queste armi li disintegrano o bruciano portandosi dietro i loro averi). Capita che dei campi elettrici generati da fotocellule (quelle linee ad alta tensione che ci indeboliscono ma non ci ammazzano, per intenderci) siano

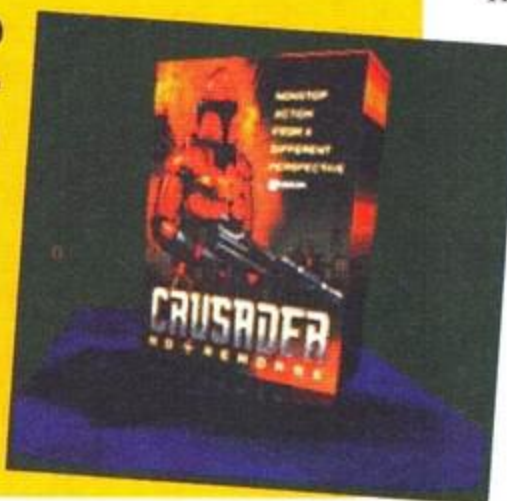
posizionate ad un'altezza tale da poter essere saltate o, molto probabilmente, evitate rotolandoci sotto (Canc/PagDown); se poi, dopo ore passate in un livello non riuscite a trovare l'interruttore del campo elettrico, val bene la pena di sacrificare un po' della nostra energia ed attraversare le linee.

MISSIONE 1

Appena usciti dal teletrasporto, andate in fondo alla stanza e subito a destra. Alla fine del corridoio che state percorrendo, aprite la porta con la leva alla sua sinistra, salite sull'ascensore e percorrete la passerella AL CENTRO, in quanto sui due lati le mattonelle sono cedevoli. Rientrando nel complesso, proseguite attraverso la porta di fronte a voi; nel corridoio troverete un terminale che vi fornirà il codice per aprire la porta successiva (120). Proseguite dritto e a destra, prendete l'ascensore e scendete: di fronte a voi una manovella chiuderà l'emissione di gas che vi sbarra la strada. Aprite la porta con la leva alla sua destra ed entrerete in una stanza dove troverete di fronte a voi due leve; entrate nella porta che si apre abbassando quella di destra e proseguite fino ad arrivare nella stanza con un droide (che potete pilotare con il terminale adiacente). Entrate a destra nella stanza dei computer e dirigetevi al terminale in alto a sinistra; interrogandolo scoprirete il numero di codice (915) per aprire la cassaforte di fianco a voi. Qui trovate la k-card blu. Tornate dove c'erano le due leve ed abbassate quella di sinistra, disattivando così il campo elettrico alla vostra destra. Il secondo campo elettrico lo disattivate con la k-card appena trovata; passate attraverso la stanza e salite sulla passerella. Sparate alle ventole prima di passare, o la corrente vi spingerà nel baratro; proseguite e, per spegnere la fiamma che vi sbarra la strada, andate a destra e girate la manovella. Superato l'ostacolo, rientrate nel complesso edilizio, nella stanza dei generatori, e salite sull'ascensore a sinistra; sul tavolo in fondo troverete una k-card.

Scendete e prendete l'ascensore a destra ed usate la k-card appena trovata. Attivate la leva alla vostra sinistra ed eliminate le linee elettriche con la colonnina. Il terminale a destra vi fornisce il codice (669) per aprire la porta nella stanza precedente; qui disattivate il campo elettrico con una delle due leve. Proseguite fino ad arrivare alla porta che vi conduce alla passerella esterna; attivate il ponte elettrico a destra ed attraversatelo (di fronte a voi la passerella è cedevole) per arrivare alla colonnina che spegnerà le linee elettriche. Rientrati nel complesso (dove campeggia il numero 1), dirigetevi a destra dove incontrerete il vostro contatto che vi fornirà la chiave per accedere al terzo livello. Attenti ora: proseguite DRITTI, ossia verso l'alto (non a sinistra dove c'è il teletrasporto), salite sul ponticello e disattivate le linee elettriche con la colonnina, entrate a destra e proseguite dritto: il campo elettrico di fronte alla porta dell'ascensore si spegne con l'interruttore a destra e la porta con la k-card. Salite al secondo piano: sparando alla fotocellula in fondo, disattiverete i pannelli elettrificati sul pavimento; stessa cosa farete con l'altra fotocellula per le fiamme. La porta a sinistra dà su un corridoio con delle tubature forate dalle quali, quando cercherete di passare, usciranno delle fiamme: per evitare ciò è sufficiente girare le manopole a destra e a sinistra prima di ogni tubatura. La leva a destra attiva il ponte elettrico (occhio alle ventole) che conduce in una stanza con dei cannoni a muro ed una grata: per evitare di cadere di sotto, aggiratela. Salite con l'ascensore che vi porta vicino ad un terminale dove troverete una k-card: la leva di fianco ad esso attiva e disattiva la barriera elettrica all'uscita dell'ascensore adiacente che potete comandare con la colonnina di controllo. Usate la k-card appena trovata ed entrate in una stanza dove un soldato custodisce con sé la k-card per eliminare la barriera elettrica di fronte alla porta. Nel corridoio successivo, la k-card si trova su uno scaffale a destra; sempre a destra, la leva abbassa i muri che fungono da rimbalzo per i raggi blu: con lo spazio guadagnato sarà più facile passare (occhio alla fotocellula nascosta!). La leva successiva abbassa il campo energetico dell'ascensore e la k-card lo apre. Arriviamo al terzo piano: non vi ingannate, la mitragliatrice a muro NON E' fuori uso come dice il cartello! Vai a sinistra fino alla porta, prendi l'ascensore in fondo a sinistra (non dritti dove c'è la porta dell'ascensore col numero 3): sul terminale c'è una k-card. La leva a sinistra del terminale spegne il campo elettrico di fronte alla serratura della k-card. Usata quest'ultima si apre una piccola porta in basso: scendete ed entrate. Al passaggio si alzerà un muro d'energia alle vostre spalle che riaprirete con la colonnina sotto la mitragliatrice a muro a destra. Usando il videoterminale a destra, noterete che si apre la porta di accesso all'ascensore col numero 3 visto nella stanza precedente (se volete potete usare l'altro videoterminale per comandare il thrasher cannon del quarto piano e fare piazza pulita). Salite così al quarto piano dove c'è il cannone, in fondo a destra eliminate il muro elettrico con la pulsantiera ed i pannelli del pavimento con la colonnina a destra; sempre a destra fate saltare la fotocellula ed uccidete la guardia di fronte al campo magnetico che eliminerete con la k-card che il soldato ha addosso. Andate a sinistra ed entrate nel thermal coupler, usate il det-pack che vi è stato consegnato all'inizio e godetevi le esplosioni in attesa del contatto video. Ora correte per il corridoio dal quale siete venuti ed andate a sinistra: la leva più grossa abbassa l'ascensore; salitevi sopra ed arrivate nella stanza delle fotocellule e

CHEAT PER CRUSADER: NO REMORSE

Digitate JASSICA per abilitare le cheat, ma digitatelo velocemente, altrimenti non otterrete l'abilitazione.
Con CTRL F10 diverrete immortali (non disponibile durante il teletrasporto), e F10 per ricaricare energia e armi.

del cannone. Rotolate sotto le fotocellule a sinistra ed attivate la leva: questa aprirà un'altra porta dove c'è un'altra leva ed un terminale. Entrati, consultate quest'ultimo che dà un codice (567) e la leva disattiva una linea elettrica. Per disattivarne altre due, usate la leva in alto a destra. Dritti fino alla porta da aprire col codice appena trovato e sparati dentro al teleport per finire la missione.

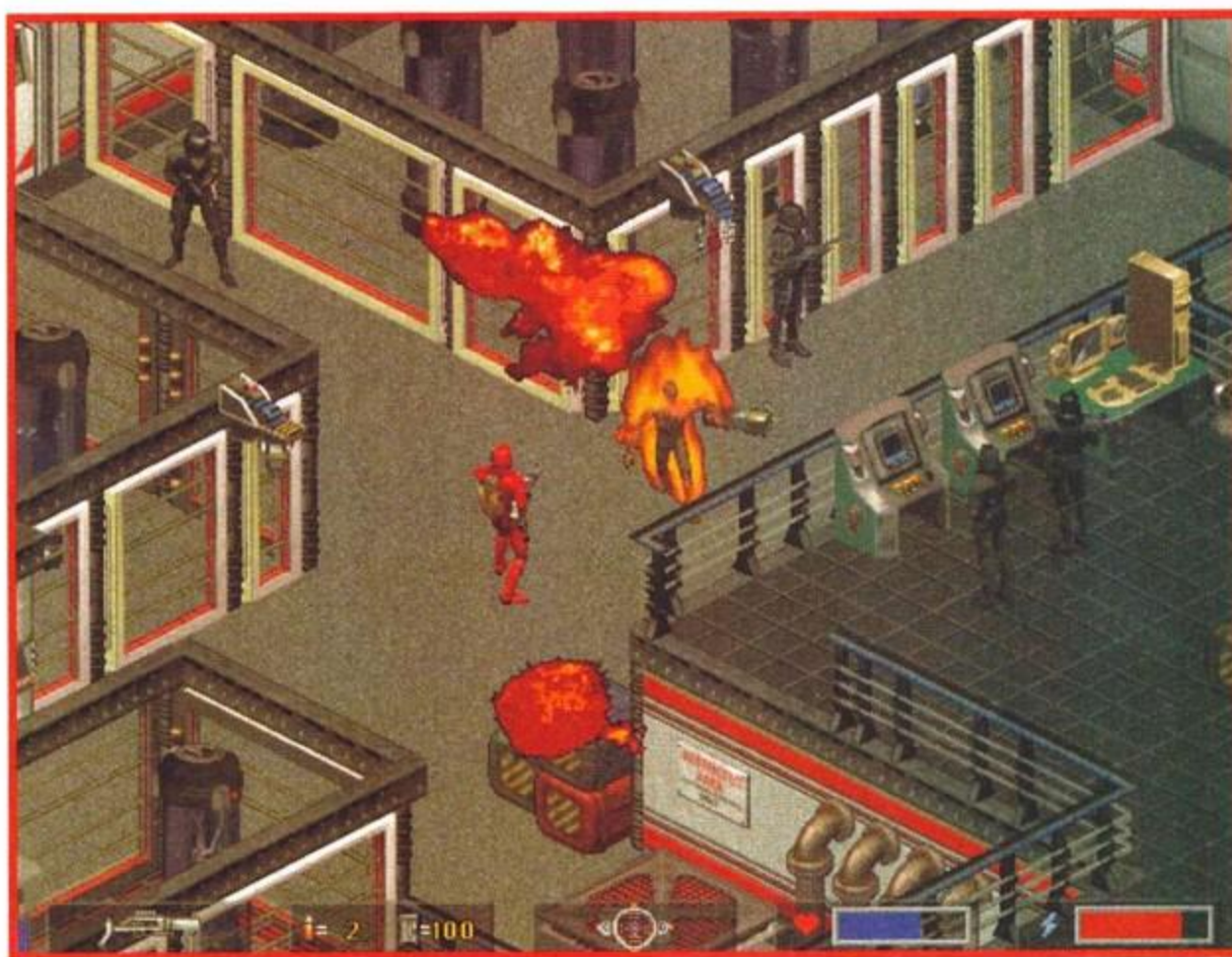
MISSIONE 2

Appena teleportati vi troverete chiusi da un campo elettrico: disattivatelo sparando all'occhio elettronico sul muro a destra (sotto la scritta ALERT); col terminale a sinistra aprite la porta e con quello a destra disattivate l'allarme. La colonnina dietro il séparé elimina l'elettricità sul pavimento; percorrete il corridoio e col terminale a metà di questo aprite le porte; quello in fondo al corridoio spegne la barriera a sinistra. La prima porta a sinistra accede ad una stanza dove c'è una k-card che dovete usare sulla porta con k-code arancione nella stanza con la colonnina al centro: questa serve a disattivare l'energia di fronte alla porta col k-code rosso, nella quale entrerete dopo. Ora entrate nella mensa e prendete la k-card rossa. Tornate alla colonnina ed entrate nella porta di cui prima; proseguite senza attivare la leva (occhio alla fotocellula!) ed entrate in mensa dove, a destra, troverete un'altra k-card. Ritornate nel corridoio ed entrate nella porta con il k-code verde. Evitando le mine, rotolate sotto i raggi alti e saltate sopra quelli bassi; entrati nella porta a sinistra prima del teletransport-pad, usate il video-terminale per aprire la porta dalla parte opposta; entrati qui, usate il terminale per disattivare la prima parte del circuito laser; col videoterminale eliminate la barriera nella stanza precedente; tornate lì e sparate al girello in modo che colpisca di rimbalzo la fotocellula: questa disattiverà la seconda parte del circuito e vi lascerà passare (se volete tornare indietro, ricordatevi di saltare le cellule del pavimento, pena il sorgere di un muro elettromagnetico). Siete in una stanza con un'altra più piccola al centro (chiusa). Girateci attorno dal lato sinistro (alla vostra sinistra noterete un muro elettrico che sbarra una porta) facendo tre quarti di giro fino ad arrivare in un corridoio: si apriranno molte porte da entrambi i lati, ma è nella prima a destra che dovrete entrare per disattivare l'energia che sbarra la porta che avete notato prima con un videoterminale. Entrati qui, sul tavolo a destra vi aspetta una k-card. Tornati nello stanzone andate a sinistra ed usate la k-card sulla porta sbarrata, accedete ad un magazzino dove dovete fare attenzione ai barili che rotolano su di voi da sinistra. In fondo, una stanza custodita da un droide cela un videoterminale (a cui accedete tramite la pulsantiera all'entrata): questo vi dà l'accesso alla stanza quadrata che avete aggirato prima: entrati qui, usate il teletransport. Arrivate in una stanza con dei piastrelloni sopraelevati: saltate su quella centrale che provocherà l'innalzamento di quella davanti a voi, alla vostra destra; schiacciando quella, si alzerà quella opposta, a sinistra dietro di voi. Pestata quest'ultima, quella di fronte a voi si prepara ad essere schiacciata: questa spegnerà il campo elettrico ed aprirà la porta per pochissimo tempo: lesti a saltare oltre, quindi! La mattonella a sinistra disattiva il laser; di fronte a voi uno spazio aperto cela delle mattonelle elettrificate, identificabili per il profilo leggermente più marcato delle altre. Proseguite verso le casse stivate facendo attenzione al lanciarazzi a muro che queste nascondono. NON usate il teleport ed esaminate il terminale a destra. Tornate indietro ed entrate nella porta a destra prima chiusa. Proseguite fino alla fine del corridoio dove un teleport protetto vi verrà aperto dopo un breve filmato. Una volta attivato il teleport, vi trovate in un inferno di laser e mattonelle elettriche: niente panico, saltate quelle alla vostra destra fino a raggiungere la k-card. In fondo a sinistra un terminale vi svela il codice per entrare nel laboratorio del Dott. Hoffmann (460); usate l'ascensore ed andate a destra; quando sono disattivi i laser, passate. Usate la k-card ed entrate dove sono rinchiusi i prigionieri; dopo il video andate in fondo al corridoio ed usate il codice che avete scoperto sul terminale. Dopo il video, andate a destra nel laboratorio: la pulsantiera elimina la barriera; in fondo a sinistra un'altra pulsantiera libera il prigioniero che, dopo il video, userà il teletrasporto (e voi pure) per tornare alla base e terminare la missione.

MISSIONE 3

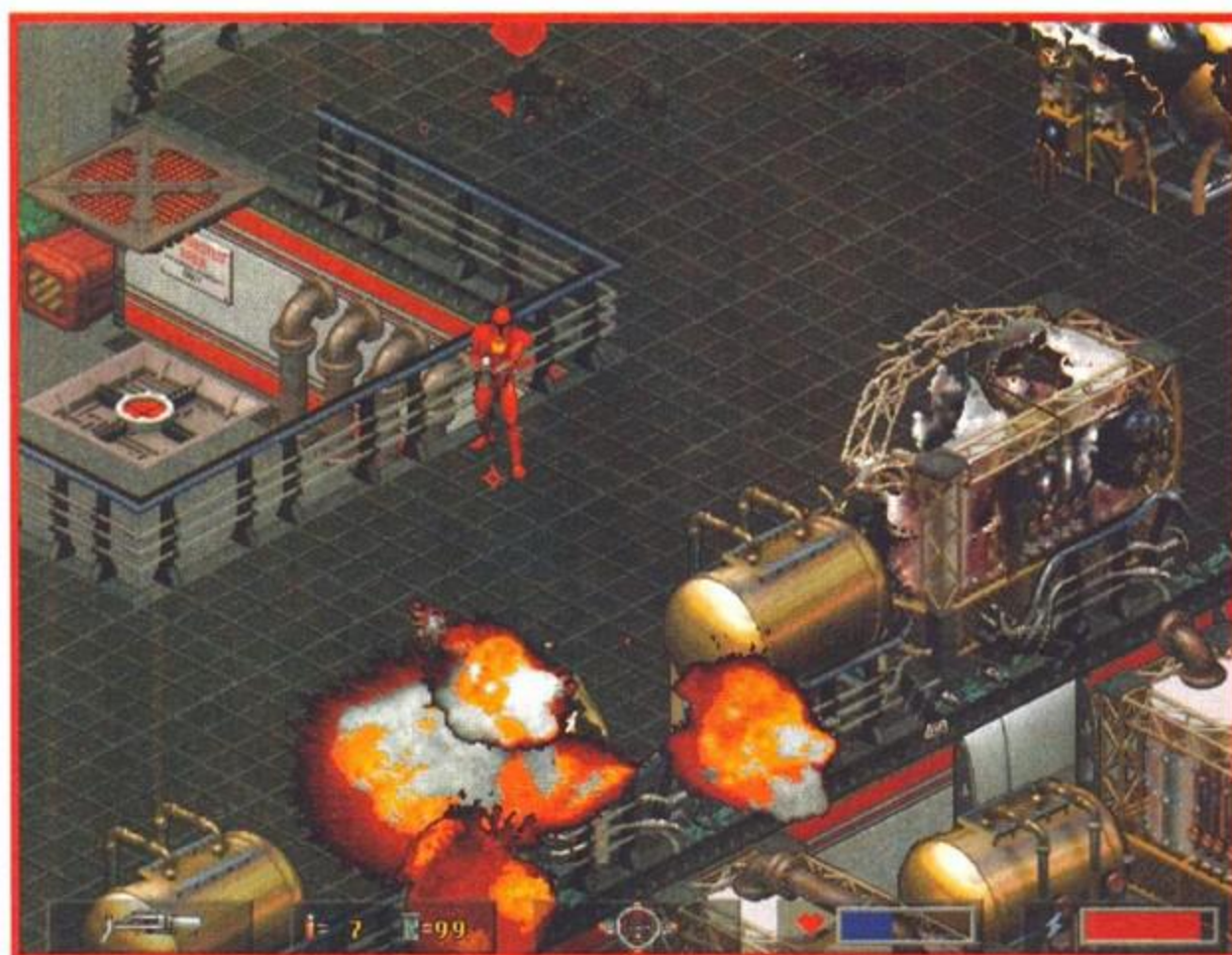
Saltate le mattonelle alla vostra destra; dalla parte opposta, vicino ad un occhio a muro che vi spara, una pulsantiera apre una porta: entrate ed andate dritti. Andate ora a destra

facendo attenzione alle mine, sparate alla fotocellula ed eliminate l'elettricità per impadronirvi della k-card arancione. Tornate da dove siete entrati ed usate la prima k-card

che aprirà una porta sopraelevata. Ora a destra, in fondo al corridoio ancora a destra dove una porta singola è custodita da una guardia: uccisa questa ed entrati, in fondo dovreste scorgere la k-card rossa; l'unico ostacolo è l'elettricità sul pavimento, superabile spegnendola con la pulsantiera a sinistra. Esci, vai a sinistra e poi ancora a sinistra; l'energia sulla porta si toglie con la pulsantiera ed attraversata questa si giunge al corridoio di prima che vi riporta al punto di partenza dove usate la seconda k-card che abbassa l'ascensore. Saliti e passata la porta, tutta a destra fino ad un bivio dove un Thermatron è tenuto in gabbia: andate alla sua destra, attraversate i tappeti mobili ed attivate la linea di produzione con il terminale. Riattraversate i tappeti, andate a destra (dove c'è la ventola) e sporgetevi dal parapetto: quando il pad si ferma di fronte a voi, saltateci sopra, aspettate che arrivi alla scrivania di destra dove vi impossesserete della k-card rossa. Saltate giù e con la pulsantiera togliete il laser alla porta opposta a quella dalla quale siete saltati sul pod. Correte verso il tapis roulant, scavalcatelo ed usate la leva sotto le tre fotocellule per fermare la linea di produzione quando un pacco è di fronte all'ascensore. Sparate alla cellula centrale per fermare l'ascensore a metà, saltate sul tapis roulant, poi sulla cassa e poi sull'ascensore. Entrate ed attivate la pulsantiera vicino alla centralina di risanamento. Usciti dall'ospedale, andate sulle impalcature di sinistra, sparate alla cellula del muro opposto per far arrivare a voi il pod, saliteci sopra ed arriverete dalla parte opposta: qui prendete la k-card e accendete la pulsantiera. Scendete ed attivate il ponte elettrico con l'altra pulsantiera. Risalite, sparate alla ventola, attraversate il ponte ed entrate a destra; prendete la k-card arancione alla sinistra della sala, usate il videoterminale per aprire la porta che vi viene mostrata. Tornate sul ponte, raggiungete il luogo appena aperto ed impossessatevi dell'altra k-card. Usate ancora il pad per tornare sulla passerella, riattraversate il ponte ed usate le due k-card nelle apposite fessure; scendete al piano terra, prendete l'ascensore al centro che vi deposita alla porta appena aperta. Una grossa pedana scura funge da ascensore che vi porta al secondo livello; dirigetevi a sinistra dello schermo, sui gradini rossi, percorrete il corridoio e, a sinistra, troverete una k-card. La prima delle quattro pulsantiere (a destra) apre il muro d'energia che vedete; le altre alternano l'elettricità dei pannelli sul pavimento. Passate tra i generatori ed impadronitevi della k-card; tornate al piano mobile e salite a destra. Usate l'ascensore e, una volta arrivati, camminate sulla destra per evitare le mine, girate a destra ed attivate la leva di fronte al ricaricatore d'energia. Proseguite fino alla colonnina che attiva il raggio blu, alza il primo dispositivo di rimbalzo con la pulsantiera: appena il raggio fa il primo rimbalzo verso sinistra, abbassate subito il dispositivo; questo fa sì che se ne alzi un altro che proietterà il raggio sulla fotocellula. Si disattiveranno così le prime linee elettriche: passate e dirigetevi alla colonnina che disattiverà il muro d'energia. Passate oltre e dirigetevi a sinistra: qui alzate ed abbassate i muri in modo che il raggio d'energia blu rimanga intrappolato all'estremità a sinistra dello schermo: questo fa sì che la porta in basso a destra si apra e si chiuda di continuo. Entrate ed usate l'ascensore per salire: qui, dopo il video, camminate sulla passerella e andate a sinistra dove la pulsantiera apre una porta. Attraversata questa, scendete e dirigetevi a sinistra, passate sotto il ponticello e, oltre il tapis roulant a sinistra, trovate una k-card. Ora dritti fino alla stanza con i quattro cannoni: ogni mattonella su cui camminate corrisponde ad un cannone. Potete correre ed evitare i raggi o passare da una mattonella all'altra facendo in modo che i cannoni si sparino a vicenda (cosa che comunque non li distruggerà, infatti sono schermati). In basso a destra una k-card vi consente di abbassare il muro d'energia e di entrare in una sala dove salirete con l'ascensore e vi posizionerete sull'ascensore al centro della pozza d'acido: questo vi porterà al primo livello. Scesi, andate dritto e poi a destra, prendete la k-card, saltate giù ed usatela. Saltate la prima

mattonella della passerella in quanto è cedevole, andate sull'ascensore a sinistra, salite, a sinistra, dritti e attivate la pulsantiera per aprire la porta. Andando

dritti e poi a destra trovate una k-card: ora tornate alla "piscina" d'acido. Per raggiungere la k-card in cima ai tapis roulant, potete saltare sui suddetti oppure salire sul pad e farvi comodamente trasportare. Tornati al pian terreno, andate dritti e poi a sinistra, usate il nastro trasportatore, prendete l'ascensore a sinistra, salite dove ci sono i terminali e scoprite il codice d'entrata per il PHIR (155). Usate la k-card sulla porta sbarrata, entrate e andate a sinistra; a sinistra del teleport c'è una pulsantiera che apre una porta che a sua volta vi fa accedere ad una pulsantiera a codice dove immetterete il suddetto appena scoperto. Proseguite fino al PHIR, downloadate il tutto, tornate al teleport e buona quarta missione!

MISSIONE 4

Dritti verso le linee giallo/nere. Prima di questa, saltate o calpesterete una mattonella che attiverà dei laser a muro (che comunque sono evitabili rotolandoci sotto). La leva a sinistra apre una porta: proseguite fino in fondo vicino al teletrasporto dove una leva abbassa le linee elettriche sul parapetto. Saltate giù e abbassate la leva; attraversate la più grande delle porte appena aperte, andate dritti e a sinistra (occhio alla cellula che attiva la fiamma dal pavimento). Abbassate la leva a destra, proseguite in fondo e a sinistra dove una leva apre la porta per risalire. La prima manovella a destra chiude il gas e libera il passaggio: entrate ed attivate la linea di produzione con la leva, spegnete il gas sul tapis roulant con la manovella e salitevi sopra; fatevi trasportare fino alla fine e impadronitevi della k-card. La leva alla vostra destra inverte il senso del tapis roulant mentre la manovella richiude il gas. Fate il tragitto nel senso inverso, saltate giù ed usate la k-card rossa per aprire la porta sulle scale dove salirete, andrete in fondo a sinistra e azionerete la leva che aprirà la porta di fronte a quella che avete aperto per prima. Proseguite fino ad arrivare ad una strettoia dove passerete, prenderete la k-card rossa e sarete contattati via video. Subito dopo si abbasserà il muro d'energia che vi permette di avanzare stando però sulla destra per evitare che si azionino i laser (nel caso, usate l'ultima k-card trovata per disattivarli). Dritto di fronte a voi un terminale spegnerà i laser che impediscono l'accesso all'ascensore. Con la leva fate salire quest'ultimo, usatelo per scendere e proseguite dritti; poi a sinistra sul tapis roulant e vi troverete di fronte una leva che

dovete azionare. Salite con l'ascensore a destra e prendete la prima porta a destra dove utilizzerete l'ascensore. La leva a sinistra apre la porta che vi conduce ad una passerella; il passaggio potrebbe venire bloccato da dei laser azionati da una mattonella schiacciata da uno dei soldati che camminano oltre la porta: se ciò avvenisse, sparate sulla fotocellula a sinistra per spegnere il tutto. Camminate sulla passerella ed eliminate i laser con la prima leva utile a sinistra. La fotocellula dalla parte opposta del baratro aziona un ponte elettrico che vi permette di passare oltre ed entrare azionando la prima leva di sinistra. La pulsantiera elimina la barriera e vi permette di raggiungere la k-card. La leva in fondo a destra aziona invece un ponte elettrico che, percorso, porta ad una pulsantiera a destra ed una leva a sinistra: usate la pulsantiera, NON la leva! Entrate e raccogliete la k-card blu in fondo alla stanza; la leva a destra aziona il proseguimento del ponte: entrate nella seconda porta dove vi attende l'ascensore marcato dal numero 1. Scesi al secondo livello, salite con l'ascensore e spegnete il laser con la colonnina. Riscendete e proseguite fino alla porta; da qui a sinistra, dritto e a destra dove il terminale fornisce un codice (585). Tornate indietro fino allo stanzone, usate il codice e proseguite dritto. Imboccate la porta e al teleport andate a sinistra tre volte (inversione a U); il soldato ha la k-card rossa: usatela e andate a prendere quell'altra sul tavolo a destra. Consultando il terminale, scoprite che c'è un campo d'energia che protegge il SORC ed è gestibile solo dal computer centrale. Rotolate a sinistra ed attraversate la porta; seguite il percorso e svoltate a sinistra prima della porta. In fondo

entrate nella stanza del computer centrale e disattivate il campo del SORC col primo terminale. Il secondo toglie il campo di forza alle vostre spalle ed il quarto vi dà il codice (149) per entrare nella stanza del SORC. Usate il teleport nella stanza e togliete l'energia con la leva alla vostra sinistra. Usate il codice sul tastierino ed entrate nella stanza del SORC: qui usate il blast-pack come nella prima missione ed attendete il video. Usciti dalla stanza, andate subito a destra ed usate il teleport; sparatevi dritti e a destra nella stanza del cannone e poi subito a sinistra: entrate e buon teletrasporto!

MISSIONE 5

Dritti, a sinistra (non calpestate le fotocellule o suonerà l'allarme) e poi a destra; rotolate sotto il laser e si chiuderà il cancello alle vostre spalle. Andate dritti in fondo e a sinistra, vicino ai bidoni, la leva abbasserà l'ascensore; usatelo, girate a destra e la leva alla vostra sinistra abbasserà l'ascensore opposto. Scendete, risalite con quello appena abbassato ed usate la colonnina per aprire il cancello vicino al laser sotto il quale siete rotolati prima. Salite sull'ascensore, andate dritti e a sinistra; in fondo troverete una k-card sopra un terminale; usate la leva, scendete ed usate la k-card dove il cancello si era alzato alle vostre spalle. Andate a sinistra, sparate alla fotocellula ed entrerete in una stanza dove c'è un "ospedale" e la k-card verde. Salite con l'ascensore, andate a sinistra e, nella stanza in alto, a destra dove una leva libererà il passaggio a sinistra; dritti a destra una leva abbasserà il muro di energia che blocca il passaggio per l'ascensore del primo piano. Tornate all'ospedale, usate la k-card verde e salite al terzo piano. La leva a destra vi svela dove si trova la manovella per chiudere il gas e farvi proseguire dritti; salite sulla passerella, scendete con l'ascensore ed impadronitevi della k-card a sinistra, vicino al ricaricatore d'energia. Tornate fino all'ascensore con il quale siete arrivati a questo piano ed usate la k-card rossa; entrate nella stanzetta, aprite la porta successiva e, per passare, sparate alle due cellule. Dritti e a destra. Di fianco alla ventola che vi respinge, nascosta da alcune casse, una leva disattiva i pannelli del pavimento. Proseguite fino ad arrivare ad un ascensore col quale scenderete e prenderete la k-card blu alla vostra sinistra. Risalite ed usate la k-card per aprire l'ascensore del terzo piano. Una volta saliti al quarto, fate attenzione alle piastrelle della passerella di colore un po' più scuro: sono cedevoli! Con la leva attivate l'ascensore, scendete ed usate la k-card che trovate per aprire l'ascensore che vi ricondurrà al terzo livello. Andate dritti, saltate, dritti ancora e poi a sinistra; le due leve servono per disattivare i due campi di energia. A sinistra trovate una k-card, andate dritti ed usatela sull'ascensore che vi riporterà al quarto livello. Usciti (la porta si apre con la colonnina), andate a sinistra e, sullo scaffale, troverete una k-card. Dalla parte opposta della sala, una leva aprirà la porta di fronte. Attraversata, proseguite fino ad incontrare un'altra colonnina che vi aprirà la strada fino ad un ascensore che userete. Una volta saliti, andate a destra, aprite la porta con la pulsantiera, dritti, fino ad arrivare ad un ascensore, contraddistinto dal numero 5 (quinto piano). Dopo il video, proseguite ed usate la k-card consegnatavi dal dottore per usare l'ascensore. A destra vi aspetta un'altra k-card, proseguite fino a trovare il buco giusto per la k-card appena trovata. In fondo e poi a sinistra; sparate alla fotocellula a sinistra: questo farà spalancare una porta dove un videoterminale vi farà vedere come si apre il teleport del quarto livello. Usciti, subito a sinistra; una leva spegne i laser e vi fa passare (la mattonella di fronte alla leva, abbassandosi, richiamerà dei soldati; potete usare la leva anche senza calpestarla); entrate nella stanza a sinistra, accoppate l'operaio che sta di fronte alla porta e derubatelo della k-card per aprire la suddetta. Sul tavolo campeggia una k-card e sul muro una fotocellula da colpire; tornate indietro sulla strada che stavate percorrendo (cioè usciti, a sinistra), entrate nella prima porta a destra facendo attenzione al rilevatore sul muro che, se oltrepassato, attiva delle mattonelle elettriche. Usate l'ultima k-card trovata, entrate e in fondo ne troverete un'altra blu. Salite con l'ascensore e, proseguendo, troverete il posto dove usarla. Il teleport in fondo vi trasporta vicino ad un ascensore: usatelo, prendete la k-card e downloadate i dati del chip con la "macchinona" nell'angolo. Dopo il video, scendete, andate dritti, usate l'ultima k-card, andate a destra ed entrate nel primo teleport disponibile a sinistra.

(continua)

Alessandro Seccafieno

DISTRIBUIRE GIOCHI SECONDO C.T.O.

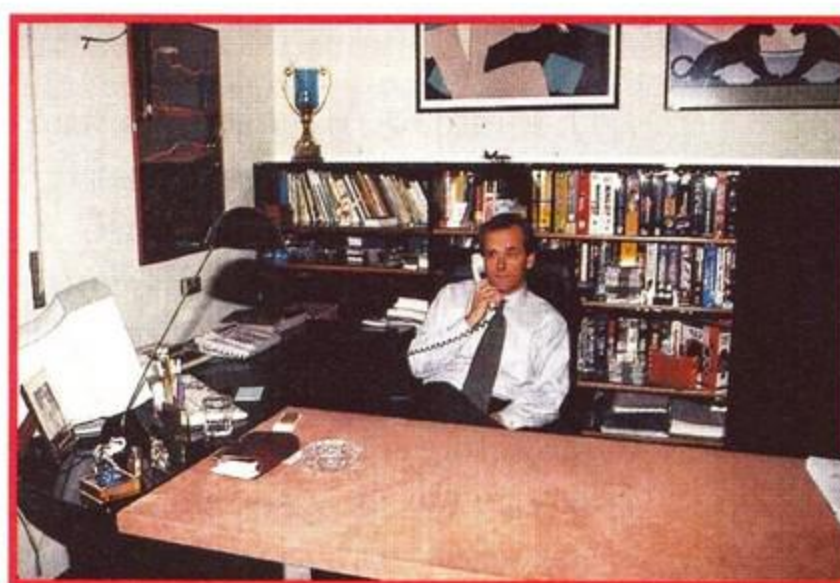
INTERVISTA A MARCO MADRIGALI

In questo numero cominciamo una serie di interviste ai personaggi che "Dietro le quinte" hanno reso grande il mondo dei videogiochi. Partiamo con Marco Madrigali, l'amministratore delegato della CTO di Bologna, la più grande casa italiana di distribuzione di videogames. Pochi lo sanno, ma è a lui se dobbiamo l'arrivo in Italia di titoli del calibro di Monkey Island I e II, la serie di Indiana Jones, i giochi su Guerre Stellari, FIFA ecc. Con lui si è parlato di pirateria, localizzazioni e del futuro dei videogiochi in Italia...

K: Ci può raccontare come è avvenuto l'incontro col mondo dei videogames?

MADRIGALI: Devo ammettere che è stata una cosa non voluta, casuale e per certi aspetti magari imposta. Stavamo lavorando sull'Amiga 500 della Commodore. A noi di CTO venne in mente di proporre alla Commodore uno "Scrigno del software", cioè una confezione contenente oltre ad alcuni programmi di produttività (Logistix, SuperBase, ecc.), anche dei giochi per lanciare in grande stile questo computer in occasione del Natale. La Commodore accettò con entusiasmo. Ci trovammo così a dover reperire dei giochi validi, e quasi per caso incontrammo la Cosmi e la Electronic Arts. Quell'operazione fu un grosso successo perché per la prima volta in Italia vennero vendute, non piratate, molte decine di migliaia di copie di giochi, dotate già allora di manuale di istruzioni in italiano.

K: Ripensando oggi ad allora, come è cambiata la figura dell'utilizzatore di videogiochi?

M: Dagli albori ad oggi ci sono state molte tappe intermedie. Ora l'appassionato di videogames è diventato, e dico finalmente, più esigente. Vuole non solo dei buoni giochi, dotati di grafica e giocabilità all'altezza, ma cerca anche i giochi in italiano, e per alcune tipologie di gioco, le avventure per esempio, non si accontenta del solo manuale, esigendo in italiano pure le fasi parlate del gioco. C'è voluto molto

tempo prima che il PC entrasse massicciamente nelle case degli italiani. E' indubbio che si sia creato inizialmente un nucleo di alcune migliaia di appassionati videogiocatori che, nonostante la pioggia di copie pirata che invadeva i negozi italiani, si ostinavano ad acquistare in modo regolare i prodotti che volevano giocare. E' merito unicamente di questa categoria di giocatori se noi siamo riusciti a sopravvivere alla fase della pirateria selvaggia e se sono riuscite a sopravvivere le software house. Penso quindi che quanti si stanno appassionando oggi al mondo dei videogiochi debbano dire grazie a loro per il supporto che ci hanno dato in tutti questi anni.

K: Quali sono stati, se a suo parere ci sono stati, i giochi che hanno determinato la svolta nel mercato italiano?

M: Anche in questo caso ci sono state fasi successive in concomitanza con le varie situazioni del mercato. Parlando del mercato Amiga, dal mio punto di vista sono stati fondamentali sia Interceptor, un simulatore di volo fluidissimo ed estremamente giocabile, sia Ferrari Formula 1, il cui successo in italia è stato davvero imponente. Parlando del mondo del PC, dobbiamo premettere che tutto il periodo in cui la scheda CGA è rimasta lo standard grafico di riferimento, i giochi come li intendiamo oggi erano impossibili da produrre, per cui la svolta è avvenuta con l'introduzione di standard grafici più evoluti (EGA e VGA). Inoltre, è stato davvero determinante l'avvento della LucasArts nel mondo delle avventure. Ad esempio, con Monkey Island tradotto completamente in italiano riuscimmo per la prima volta a convincere anche i negozianti più ostinati e vicini al mondo delle copie (retaggio del Commodore 64) a tenere in negozio un certo numero di copie originali del gioco. E Monkey I si rivelò un successo travolgente, divenendo la "prima volta" nel mondo delle avventure per molte persone che fino ad allora non avevano mai comperato videogiochi perché non conoscevano l'inglese. I passi successivi sono stati effettuati sempre dalla LucasArts. Prima con Indiana Jones e il Fato di Atlantide, in cui per la prima volta si è potuto giocare ad un'avventura dotata di una triplice struttura, e poi con Rebel Assault per CD-ROM, un prodotto che ha indubbiamente segnato un'epoca: la gente andava nei negozi per acquistare il gioco, e dopo essere stata informata che girava solo su CD, decideva su due piedi di comperare anche il lettore CD-ROM perché voleva giocarci a tutti i costi...

K: Che cosa pensa della continua rincorsa all'acquisto di computer più potenti? Non è che forse potrebbe essere pericoloso per una software house creare giochi per una macchina che magari l'utente medio non si può permettere?

M: Il pericolo può esserci in alcuni casi limite, ma se si deve fare un discorso generale, non penso che questo possa essere un grosso problema. E la riprova la si è avuta con l'avvento di Windows 95, che ha fatto sì che la maggior parte degli utenti dovesse cambiare il proprio PC perché le richieste di sistema erano molto più elevate rispetto a quelle di DOS e Windows 3.1. La fase di sostituzione dei computer è avvenuta senza troppi problemi dal momento che la qualità del prodotto era indiscutibile.
Del resto, anche la caduta dei prezzi dell'hardware ha contribuito a creare la tendenza ad un continuo rinnovamento del parco dei computer installati, e tutti possiamo osservare come con il passare del tempo questo processo stia diventando sempre più veloce.

K: Ormai tutti i prodotti più importanti, sia che si tratti di avventure o di simulatori di volo, vengono localizzati. Quanto tempo ci vuole e che tipo di lavoro si cela dietro alla realizzazione di un titolo, diciamo del calibro di The Dig?

M: Prima dell'avvento del parlato, la localizzazione era un processo relativamente semplice: bastava tradurre i testi presenti nel gioco e nel manuale e il più della fatica era fatta. Ora che il sonoro, come in The Dig, ha raggiunto un aspetto così preponderante, il lavoro è diventato molto più complesso. Non solo bisogna tradurre il gioco e scegliere quale attore dovrà fare questa o quella voce durante il doppiaggio in italiano, ma anche far accettare agli attori della versione americana di essere sostituiti nel gioco da quel determinato tipo di voce. Quindi, proprio come si usa fare per i film, prima di cominciare il lavoro vero e proprio, bisogna mandare dei provini di voci in America, aspettare i giudizi della software house, e poi magari rimandarne dei nuovi solo perché i primi non erano piaciuti abbastanza. Un altro aspetto importante poi è dato dalla velocità con cui la casa sviluppatrice può riuscire ad inserire il parlato e i testi italiani nei propri giochi. Alcune case sono decisamente più veloci di altre durante questa fase, e questo è uno dei principali motivi per cui i tempi di realizzazione di titoli in italiano talvolta sono differenti. La CTO proprio in questi ultimi mesi ha fatto un grande lavoro assieme alle case sviluppatrici per rendere i processi di localizzazione più veloci e affidabili. Grazie a questo lavoro, posso tranquillamente anticipare che FIFA 97 (il gioco è recensito su questo stesso numero, n.d.r.) uscirà sul mercato italiano in versione completamente localizzata, *in contemporanea* con l'uscita del gioco in Inghilterra.

K: Come vede il futuro del mercato dei videogames in Italia?

M: Molto positivamente. Gli anni tra qui e il duemila saranno cruciali. Se un tempo le navi dei pirati saccheggiavano i galeoni carichi d'oro che dal Nuovo Mondo erano diretti in Europa, per molto tempo i pirati informatici hanno saccheggiato il mercato dei videogames. Ora, per molti motivi (una legislazione meno permissiva, una maggior attenzione di tutti i paesi a questo tipo di reati, l'avvento del CD-ROM che ha reso le operazioni di duplicazione illegale molto più difficoltosa) la minaccia della pirateria è calata in maniera molto forte e le case che localizzano e che producono software possono contare su un maggior numero di copie vendute regolarmente. Questo significa poter fare maggiori investimenti sulla qualità dei nuovi giochi, poter realizzare delle localizzazioni ancora migliori e, cosa molto importante, poter anche diminuire i prezzi. So che ultimamente si sta facendo un gran parlare di questo argomento. A questo riguardo voglio ricordare che CTO negli ultimi due anni ha diminuito i prezzi di tutti i suoi giochi del 45%. In generale, il mercato dei videogames avrà un ulteriore grande sviluppo, e sono convinto che le sorprese (positive, naturalmente) non siano ancora finite.

K: La prima volta che ha visto un videogame si sarebbe mai immaginato per questo mercato uno sviluppo del genere?

M: Se devo essere sincero, proprio no. All'inizio, e stiamo parlando di circa dieci anni fa, pensavo che con un videogioco si potesse giocare, e basta. Non mi sarei mai immaginato che un giorno si sarebbero potuti offrire dei prodotti così sofisticati e con i quali ci si potesse divertire e allo stesso tempo imparare. Oggi gli utenti dei PC non sono più solo i ragazzini. Possiamo trovare di fronte allo schermo di un computer una vastissima fascia di popolazione, dalla mamma casalinga al generale in pensione. Ed è proprio nella possibilità di soddisfare le esigenze di tutte queste fasce di età che troviamo la vera espressione di ciò che è diventato oggi il mercato dell'intrattenimento elettronico e dei videogiochi per PC.

Intervista di Roy Zinsenheim

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Rock online ITALIA

E così anche il 1996 sta per andarsene. E con lui il secondo anno di vita di Rock Online Italia, il primo servizio di musica su Internet.

Di strada, dall'inizio, grazie a voi ne abbiamo fatta davvero tanta. Al punto che oggi tanti provider americani ci indicano come il punto di riferimento Internet del mondo musicale italiano. Un bel risultato, non c'è che dire. Così come gli oltre 100.000 visitatori mensili del nostro servizio. Che ci visitano alla ricerca di notizie sempre fresche (proprio come fanno anche alcune agenzie di stampa e molti quotidiani) o per partecipare alle nostre classifiche interattive. O, ancora, visto che l'anno sta chiudendosi, per partecipare al nostro Italian Internet Music Award. Cos'è? Diciamo che sono una specie di Oscar Italiani della Musica, i cui giuranti sono gli utenti di Internet. Tutti, infatti, sono chiamati a votare i dischi più belli e gli artisti più forti del 1996, ma anche i migliori siti musicali, i migliori programmi radio, i concerti più belli, i videoclip... Siccome siamo degli incontentabili, abbiamo deciso di varare anche una sezione dedicata a tutto il peggio della musica emerso nel 1996. Per votare, così come per accedere ad ogni servizio di Rock Online Italia, l'indirizzo è sempre lo stesso: www.rockol.it

Rivoluzione nei compact disc: arriva il DSD

Quattordici anni dopo avere rivoluzionato il mercato musicale con il lancio congiunto del compact disc, Sony e Philips stanno collaborando allo sviluppo di una tecnologia ad alta definizione sonora destinata ai nuovi supporti digitali. Il nuovo standard di codifica digitale, denominato Direct-Stream Technology,

dovrebbe permettere una risoluzione approssimativamente quattro volte superiore a quella dei convenzionali sistemi CD audio attualmente in circolazione. Questi ultimi sono pienamente compatibili con la tecnologia DSD, in quanto l'audio codificato secondo il nuovo standard sarà accessibile a diversi livelli di risoluzione, in base alle esigenze dell'utente. Naturalmente gli attuali riproduttori CD audio non ne possono sfruttare il potenziale se non in minima parte; l'evoluzione DSD, infatti, è stata studiata soprattutto in funzione del miglioramento delle tecniche di registrazione e di mastering, delle esigenze di trasferire in digitale gli archivi musicali in formato analogico, e delle prospettive aperte dalla diffusione di nuovi supporti multimediali come il Digital Versatile Disc (DVD) e della distribuzione della musica attraverso Internet.

Rock Online Italia News News

Lanciata Virtual Sound Canvas, ogni PC diventa una Music Station

Giunge da Roland Italy una delle più accattivanti innovazioni della stagione in campo tecnologico-musicale: si chiama Virtual Sound Canvas (una "tela sonora virtuale") ed è in grado di conferire a un PC dotato di normale scheda audio potenzialità finora insperate.
VSC 550 (questa la sigla del prodotto) verrà commercializzato in Italia a partire da questo mese e si presenterà come un CD-ROM contenente un software capace di emulare un modulo Sound Canvas con compatibilità' GM/GS senza l'aggiunta di alcun componente hardware: costruito per funzionare su Windows 95, installerà sul PC un vero e proprio modulo sonoro Sound Canvas, con possibilità di riprodurre standard MIDI File.
Grazie al Sequencer Cakewalk Express, in dotazione al CD-ROM, si potranno editare e creare MIDI File per poi ascoltarli con Virtual Sound Canvas. Una piccola rivoluzione destinata al mondo "consumer": di fatto, da oggi Roland consente a tutti gli utilizzatori di personal computer di disporre di una vera music station domestica ad alta qualità sonora, comparabile a quella che ogni prodotto operativo su standard GS puo' offrire.

Al via Sony Station, venderà anche dischi on line

La Sony è la prima corporation con interessi diretti nell'industria discografica a volersi avventurare nella vendita online di prodotti musicali.
Lo hanno annunciato i responsabili dello sviluppo delle attività telematiche del colosso giapponese, preannunciando il lancio di un nuovo sito sul World Wide Web, denominato Sony Station, che conterrà eventi ed informazioni musicali, giochi "multiplayer" e, appunto, aree dedicate allo shopping telematico.
In queste ultime gli utenti di Internet potranno acquistare articoli di elettronica di consumo di marca Sony, magliette ed altro merchandising, CD e cassette.
Su questi ultimi, tuttavia, l'approccio della Sony è piuttosto cauto, in considerazione delle grosse preoccupazioni che lo sviluppo potenziale della vendita di dischi online sta generando fra gli operatori del mercato americano. "Siamo sensibili al fatto che le case discografiche e gli artisti hanno sviluppato negli anni relazioni molto importanti con i rivenditori specializzati, e non vogliamo intaccare quel rapporto", ha commentato in proposito Matt Rothman, senior VP di Sony Online Ventures.
"Ma ci potrà essere comunque del prodotto musicale in vendita nel nostro sito. Ci sono sul mercato prodotti che è difficile trovare nella maggior parte dei negozi di musica, come ad esempio certi titoli di catalogo di vendita limitata o certi dischi di artisti relativamente sconosciuti".
Il sito Sony Station, sviluppato in collaborazione con la Visa, debutterà entro breve. Da esso sarà possibile accedere all'attuale indirizzo Web della società per attingere informazioni sugli artisti, videoclip musicali e sample audio; ma in più il nuovo servizio si propone di estendere l'offerta all'intera area dell'entertainment multimediale, proponendo numerosi giochi online (gratuiti e a pagamento) ed eventi musicali di vario genere, compresi vari "netcast" organizzati dalla divisione radiofonica del gruppo.
L'inaugurazione del sito sarà preceduta da un'aggressiva campagna di marketing che sfrutterà tutti i mezzi di comunicazione controllati direttamente dalla Sony nel settore musicale, cinematografico e televisivo.

NEWS

a cura di Fabrizio Farenga

Guru-ROM

Sono finalmente disponibili le "Guru-ROM V6", destinate ad uno dei controller SCSI più diffusi tra gli utenti di Amiga 2000. Alcuni mesi addietro, la versione di "Guru-ROM" destinata ai controller GVP per tutti gli Amiga, aveva imposto un nuovo standard di qualità per il supporto SCSI sui sistemi Amiga; il suo grado di compatibilità con un larghissimo numero di dispositivi SCSI non aveva precedenti e le sue performance spingevano le macchine ai limiti fisici.

Tutto questo è finalmente disponibile anche per i possessori del controller Commodore A2091.
Anni di esperienza, know-how tecnico e la competenza di alcuni dei migliori ex-ingegneri Commodore sono condensati in questo prodotto. Grazie ad esso è possibile usare il protocollo SCSI in modo produttivo e confortevole senza sacrificio di performance, rischi di incompatibilità o spreco di risorse. Grazie alla sua completa documentazione, le "Guru-ROM" aumentano considerevolmente le potenzialità dei controller A2091 e GVP Series-II.
Ma vediamo in dettaglio i vantaggi che comportano l'uso delle Guru-Rom.

- Universale: un driver SCSI senza compromessi per l'A2091, tutti i controller GVP Series-II e tutte le schede acceleratrici "Combo" e "G-Force" per Amiga 4000, 3000, 2000, 1200 e 500. Compatibile con tutti i processori 680x0 dal 68000 al 68060.
- Veloce: un transfer rate senza precedenti fino a 3.5 MB/s (limite Zorro-II) anche su un Amiga dotato di 68000 a 7 Mhz. Tutto questo, mentre la CPU ha ancora a disposizione l'80% della sua potenza di calcolo. Selezione automatica del modo di trasferimento ottimale per l'Hard Disk in uso: DMA, DMA bufferizzato, PIO.
- Versatile: supporta tutti i tipi di dispositivo definiti nello standard SCSI come hard disk, CD-ROM, streamer, scanner e unità magneto-ottiche.
- Supporto a 64-bit: permette l'uso di dispositivi con più di 4Gb di capacità, anche con i filesystem preesistenti.
- Compatibile: supporto completo per lo standard RDB, che permette un auto-boot senza problemi, l'automount e lo scambio di dispositivi tra due Amiga dotati di sistema operativo compreso tra 1.3 e 3.1.
Inoltre è pienamente compatibile sia con lo standard SCSI-2 che con lo SCSI-1, garantendo così massima compatibilità con i dispositivi che devono essere ancora introdotti sul mercato.
- Il costo è di 99 marchi tedeschi.

Per informazioni ed ordini bisogna contattare il seguente indirizzo di posta elettronica: stefano@tchest.e.eunet.de oppure uno dei maggiori importatori italiani di hardware Amiga.

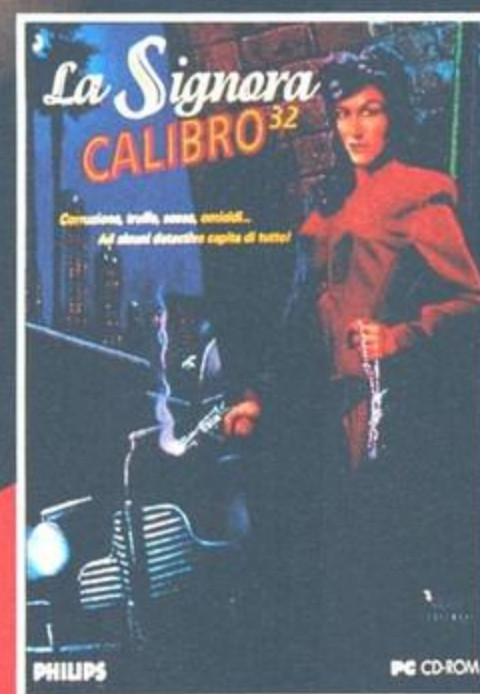
AMINET 14 CD

E' finalmente disponibile la quattordicesima edizione del CD di Aminet. Questa release, datata Ottobre 1996, contiene oltre 1 gigabyte (non compresso) di software Amiga, stoccato in centinaia di archivi. Rispetto alla precedente versione (Aminet 13) sono stati aggiunti oltre 800Mb di nuovo software. Sono stati inclusi moltissimi nuovi archivi, tra i quali spiccano 359 destinati alla comunicazione (principalmente Internet), 182 giochi PD o shareware, 289 immagini, 262 utility e oltre 100 demo.
Il CD è reperibile presso i maggiori importatori italiani, o direttamente alla fonte. Per ottenere ulteriori informazioni è sufficiente inviare un messaggio di posta elettronica al seguente indirizzo:
stefano@tchest.e.eunet.de

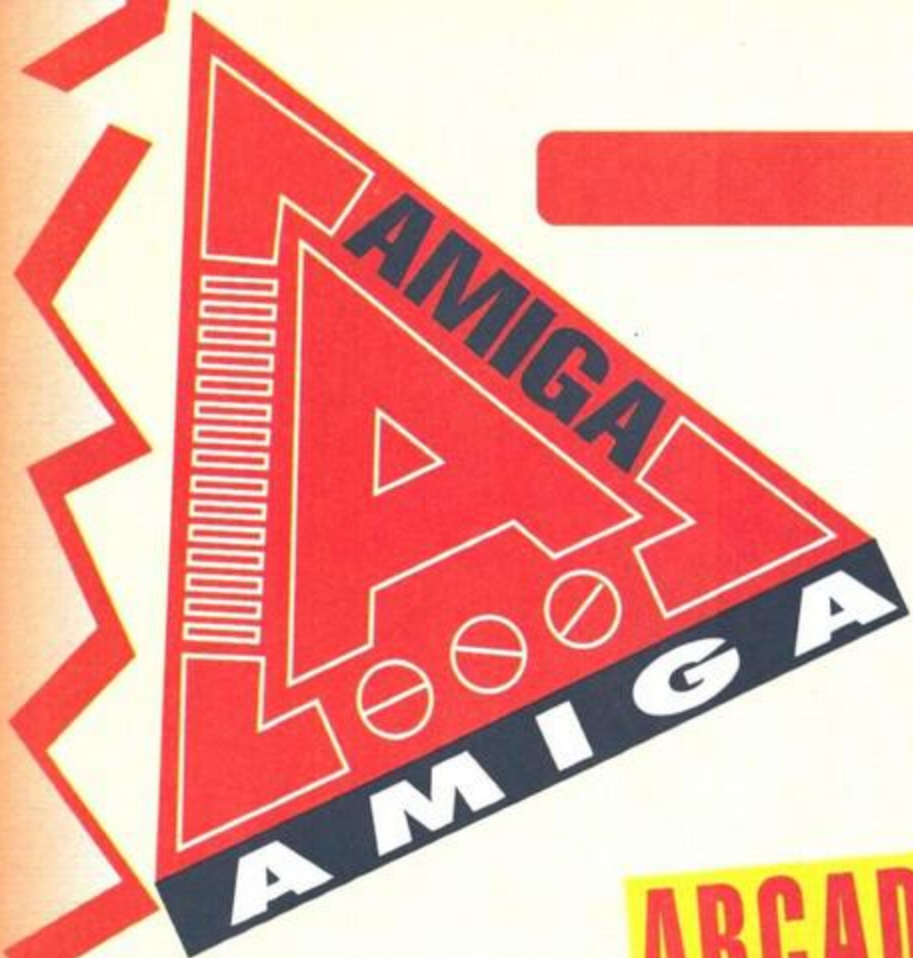
Il prezzo suggerito è di 25 marchi tedeschi, quindi poco meno di 30.000 lire.

Finalmente è arrivata…

Le donne portano guai,
ma i guai sono
il tuo mestiere…
Nell'America degli
anni '40, in uno squallido
mondo di corruzione,
sesso, truffe e omicidi
dovrai cercare di risolvere
il caso e… salvarti la pelle.
Una diabolica avventura
interattiva completamente
filmata.

La Signora CALIBRO 32

Philips Media

PHILIPS

AMIGA

ARCADE 3D

Gli irriducibili Amighisti che ancora leggono queste pagine saranno felici di sapere che una delle più blasonate software house dei "bei tempi", la mitica Team 17 Software, non ci ha dimenticati, e che probabilmente questo Natale potremo passarlo ancora davanti al nostro Amiga 1200, infischiandocene di Quake, Duke 3D & soci...

GRANDIOSO

La Team 17 tiene particolarmente alle sue creature: "The Killing Grounds" deve trattarsi del quinto o sesto capitolo della saga di Alien Breed, iniziata tanti anni fa, quando un Amiga 500 con 1Mb di RAM era il top della tecnologia videoludica. A quando "Alien Breed, The Director's Cut" ? Comunque, per chi ancora non lo sapesse, "The Killing Grounds" è ufficialmente il seguito di "Alien Breed 3D", ossia il tanto atteso "Alien Breed 3D 2". Dobbiamo dire che le promesse sono state rispettate: TKG è sicuramente il miglior gioco stile "Doom" tra quelli apparsi su Amiga fino ad oggi (e l'italianissimo Breathless si piazza al secondo posto, staccato solo di poche lunghezze).
Questo almeno per quel che riguarda la qualità complessiva del prodotto, soprattutto se ci basiamo esclusivamente sull'impatto visivo. La giocabilità infatti è minata dall'eccessiva potenza di calcolo richiesta dal sistema per riuscire a muoversi nei labirinti con sufficiente fluidità senza essere costretti a giocare in una finestrella dalle dimensioni di un francobollo e con una risoluzione degna del Commodore Vic 20.
In parole povere, con il nostro fido Amiga 4000 68040 dotato di 14 Mb di RAM, il gioco, a mezzo schermo e con la massima risoluzione, era sufficientemente scattoso (ma giocabile); non osiamo pensare cosa possa accadere giocandolo su un Amiga 1200 liscio!
Fortunatamente nel pacchetto è inclusa anche una speciale versione di TKG, specifica per macchine povere (con appena 2Mb di RAM) la quale, semplificando leggermente texture e affini, aumenta le prestazioni complessive dell'intero prodotto.
Superata la discussione sulle "richieste di sistema" vediamo ora realmente che cosa rende superiore questo gioco rispetto ai suoi concorrenti: innanzitutto le possibilità dell'Engine 3D sono veramente molteplici, e superiori, come potenzialità, a qualunque altra cosa vista su Amiga.
Una delle cose più spettacolari è l'ottima gestione della luce e delle sue fonti.
Se siete in un ambiente buio e sparate un colpo

Una delle cose più spettacolari è l'ottima gestione della luce e delle sue fonti

di bazooka, la stanza verrà illuminata per un istante dal bagliore dell'esplosione.
Se invece vagate per le fogne e incontrate un droide sotterraneo, non eviterete facilmente i suoi quattro fari alogeni che vi abbagliano e vi seguono mentre contemporaneamente siete crivellati dalla sua mitragliatrice.
Anche l'effetto acqua è perfettamente realizzato, e dotato di tutti gli effetti di riflessione e rifrazione che ne derivano.
Come al solito, poi, sono presenti tutti gli ingredienti che hanno fatto dei giochi "alla Doom" dei successi: la mappa vettoriale in sovrimpressione richiamabile con il solito tasto TAB, la possibilità di muoversi orizzontalmente senza spostare il fucile (strafe), quella di girarsi di 180° per poter sparare a chi ci sta inseguendo, alzare e

abbassare lo sguardo, e infine strisciare lungo i cunicoli che incontriamo all'interno dei livelli.
Giocandolo a fondo, ci si accorge anche che TKG è dannatamente difficile. Ci vuole un mucchio di tempo e di esperienza per superare i livelli (per fortuna ogni volta ci viene fornita la password) e questo aumenta la longevità, ma spesso, soprattutto per i giocatori meno smaliziati, il rischio della frustrazione è grande.
Nei livelli iniziali, le munizioni sono poco reperibili e generalmente in scarsa quantità, e questo vi costringerà ad utilizzarle con parsimonia. Non è mai molto piacevole trovarsi circondati da alcuni droidi inferociti, mentre la

Un gioco per i possessori di Amiga pompati e amanti del genere simil-Doom

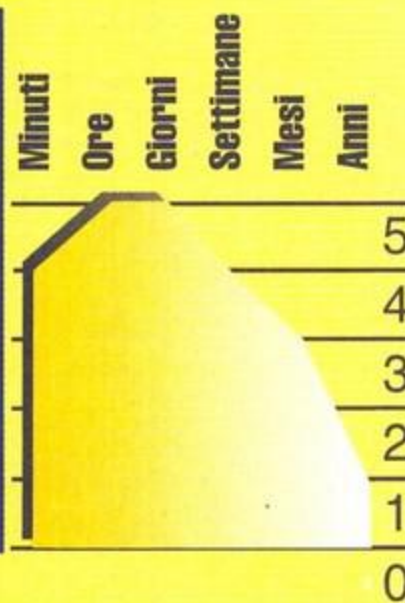
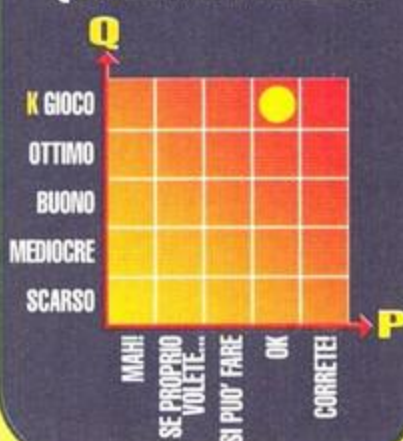
vostra mitraglietta ha appena espulso l'ultimo caricatore. Non mancano poi i soliti passaggi segreti ricchi di oggetti, cavità segrete e condotti d'areazione. Il tutto si integra perfettamente in 16 livelli veramente ben progettati.
Gli alieni presenti in TKG sono indubbiamente i migliori mai visti in un gioco di questo genere su Amiga, tutti renderizzati ad alta qualità, spesso dotati di fonte di luce propria (fari, torce, etc...) e caratterizzati da intelligenza e spiccata personalità. Non mancheranno infatti gli inseguimenti a perdifiato lungo i cunicoli, quando i droidi cercheranno in tutti i modi di bloccarvi le vie d'uscita in maniera molto "intelligente".
In definitiva, possiamo tranquillamente affermare che se amate i giochi alla Doom, e possedete un Amiga pompato, non potete mancare l'acquisto di "The Killing Grounds" che, come nessun altro, riesce a combinare atmosfera e giocabilità con un motore 3D sofisticatissimo grazie alla grafica e agli effetti sonori che spingono realmente al limite le capacità della macchina.
Un plauso quindi ad Andy Clithereo, il programmatore di questa creatura, e alla Team 17, la quale seppur abbia annunciato da tempo il suo disimpegno dalla scena Amiga, continua a sfornare prodotti degni di rispetto, che entro poco tempo saranno dei classici per tutti gli Amighisti più incalliti.

Fabrizio Farenga

The Killing Grounds

Genere: Arcade 3D
Casa: Team 17 Software
Sviluppatore: Interno

AMIGA AGA

La dotazione minima da assicurarsi, prima di correre ad acquistare questo gioco, è un Amiga 1200 con un processore 68030 a 25Mhz e 4Mb di RAM. Teoricamente vi basta anche un Amiga 1200 liscio, ma dovrete giocarlo con i pixel 2x2 e in una finestra ridottissima. Tutto è perfettamente installabile su hard disk.

TOTAL FOOTBALL

Riuscirà la Domark nell'ardua impresa di togliere la palma del miglior gioco di calcio alla Sensible Software, che la detiene da svariati anni, grazie alla fortunata serie di videogiochi calcistici basati su giocatori di dimensioni microscopiche? Leggete la recensione che segue e lo saprete...

Il confronto di quest'ultimo videogioco con "Sensible Soccer" nasce spontaneo, non tanto perché i due prodotti si assomiglino, ma perché il secondo si può definire il gioco "di riferimento" per tutti gli Amighisti appassionati di calcio.
A differenza del suo illustre avversario, che offre una visione del campo di gioco dall'alto, TF si propone con una visuale alla "FIFA Soccer": isometrica. In questo modo il realismo è assicurato, ma se non avete un joystick che reagisce bene alle diagonali è meglio che ve ne procuriate uno. Secondo la Domark, all'interno del gioco sono presenti ben 1700 fotogrammi di animazione; non ci permetteremmo mai di dubitarne, ma onestamente, seppur i vari giocatori siano ottimamente animati (anche se tutti uguali), non riusciamo proprio a capire dove sia finita una tale mole di frame di animazione.
Indubbiamente le posizioni che i calciatori possono assumere sono numerose, e spesso veramente simpatiche: è infatti garantito che, dopo un brutto fallo, il giocatore che lo ha subito si allontani zoppicando, o che durante una punizione i calciatori posti a barriera si coprano con le mani le parti intime.
Non mancano poi le varie rimesse laterali, i calci d'angolo e così via. In alcuni casi assisteremo anche all'intervento dell'arbitro, il quale verrà visualizzato all'interno di una piccola cornice nella parte in basso a destra dello schermo.
Altra chicca è rappresentata dal fatto che una volta che avete segnato, potrete far scorrazzare il vostro marcatore in giro per il campo, saltellando, dando pugni nel vuoto, o addirittura facendogli fare una sorta di danza del ventre in direzione del pubblico.
Purtroppo non si può parlare altrettanto bene del sistema di controllo il quale, specialmente all'inizio, è particolarmente ostico, soprattutto se state giocando con un Joystick a bottone singolo. Con un poco di abitudine chiunque dovrebbe prenderci la mano, ma viene da chiedersi chi è l'essere diabolico che ha progettato il sistema di controllo: premendo il pulsante si passa la palla al compagno più vicino, due click veloci eseguono un tiro a media potenza, mentre tre pressioni consecutive permettono di eseguire un pallonetto.
Se invece disponete di un joystick a due tasti separati, oppure di un Joypad CD32, potrete semplificarvi la vita, ma se decidete di giocare con un amico, ricordate che non

APPASSIONANTE

potete "mixare" un joystick a tasto singolo e uno a due tasti separati. La giocabilità è elevata e il computer, soprattutto se gli si mette a disposizione una squadra molto forte, è in grado di mettere in difficoltà i giocatori più smaliziati. Come al solito, facendo partecipare un avversario umano il divertimento sale ai massimi livelli, e particolarmente interessanti risulteranno le statistiche, tipiche delle nostrane partite di Coppa, grazie alle quali avremo informazioni sul possesso di palla, sui calci d'angolo e sui falli avvenuti nella frazione di gioco appena trascorsa, mettendo così una pietra sopra alle classiche dispute del tipo "abbiamo pareggiato, ma io gioco meglio di te".
Come sempre, nel menu principale, abbiamo a disposizione la solita serie di opzioni che permettono una discreta personalizzazione dei parametri che influiscono sul gioco.
Tra le tante troviamo la selezione della durata dell'incontro, che va dai 6 minuti (3 per tempo) ai 90, il tipo di campo e le condizioni meteorologiche, la possibilità di evitare che l'arbitro fischi i falli e usi i cartellini, l'utilizzo dei rigori, il tempo di recupero, e altre ancora.

Total Football è un prodotto brillante e piacevole da giocare

Anche i tipi di incontri disputabili sono i consueti, e in particolare la partita amichevole (volendo è possibile assistere ad un incontro tra due computer), il campionato tra tutte le squadre e il torneo ad eliminazione diretta.
Ovviamente, ad eccezione del primo caso, possono partecipare quanti giocatori umani lo desiderino.
Mancanze quasi inspiegabili,

sono l'impossibilità di giocare in due nella stessa squadra e il fatto che il portiere è comandato esclusivamente dal computer: sicuramente in maniera molto intelligente, ma sarebbe stata gradita la possibilità di comandarlo direttamente, con una maggiore flessibilità complessiva nell'impostazione delle modalità di gioco. Ovviamente del supporto della "mitica" interfaccia a quattro joystick, sul mercato sino a qualche anno fa, neanche a parlarne, ma in un momento nel quale dobbiamo quasi ringraziare la Domark che ancora "perde tempo" per realizzare dei buoni titoli per Amiga, non conviene andare troppo per il sottile.
Il pubblico animato, gli spettacolari effetti sonori, la rapidità del

gioco, e il fatto che se possedete un poco di RAM (circa 2Mb) praticamente non dovrete più sorbirvi nemmeno un caricamento, fanno di Total Football un prodotto brillante e piacevole da giocare, e lo rendono sicuramente un acquisto consigliatissimo non solo per gli appassionati di calcio, ma anche per tutti coloro che possiedono un "vecchio" Amiga 500 o 600, e vogliono godersi un buon prodotto, innovativo e al passo con i tempi.

Fabrizio Farenga

Genere: Simulatore sportivo
Casa: Domark
Sviluppatore: Interno

AMIGA

Decisamente un bel "prodottino" come direbbe Peo Pericoli. Se amate il calcio, non lasciatevelo sfuggire: una volta che avrete imparato a gestire l'inconsueto sistema di controllo potreste riscoprire il piacere di passare il tempo sul vostro fido Amiga. Compatibile con l'intera gamma Amiga (con almeno 1Mb), dal 1985 ad oggi!

CAPITAN MAX presents

TOP game

Questi dati sono stati rilevati nel periodo **OTTOBRE-NOVEMBRE** con la preziosa collaborazione di:

ASTROCOMPUTER (06/786174, Roma);

PERGIOCO (02/29524256, Milano);

SOFTWARE UNIVERSE (02/4230010, Milano).

LEGENDA:

▲ = IN SALITA
▼ = IN DISCESA
▫ = STAZIONARIO
NE = NEW ENTRY

PC CD-ROM

Pos.		Titolo
1	NE	Screamer 2
2	▼	F1 Grand Prix 2
3	NE	Broken Sword (ING.)
4	NE	F22
5	▫	Network Rally Championship
6	NE	Syndacate Wars
7	▼	Quake
8	NE	World Fever Rally Championship
9	▼	Warcraft II ITA
10	▼	Need for Speed

MAC

Pos.		Titolo
1	▫	Warcraft II
2	NE	Gabriel Knight II
3	▫	Doom II

SATURN

Pos.		Titolo
1	NE	Daytona USA C.E.
2	NE	Tomb Raider
3	▼	Bubble Bobble

PLAYSTATION

Pos.		Titolo
1	▫	Crash Bandicot
2	▼	Formula 1
3	NE	Tekken II

INTERNET

HIT PARADE

Bene, bene. Siamo arrivati anche a Natale (come passa il tempo...), e come si evolve e si muove la rete!!! Eccovi nuovi siti da visitare e da "bookmarkare". Parola di K.

NUOVO DRIVER PER LA MATROX MILLENIUM

http://www.matrox.com/mga
In questo sito troverete il nuovissimo driver per Windows 95 (versione 3.18) per la celeberrima scheda video Matrox Mistique, che ne semplifica notevolmente l'installazione e l'immediato utilizzo da parte degli acquirenti. Il driver viene settato automaticamente dal programma d'installazione, nelle "proprietà di schermo".

IL SITO DEGLI ARCIERI

http://ww.sunrise.it/fitarco/index.html
In redazione ci sono tre arcieri (uno provetto e due neofiti. Il più bravo dei neofiti è Luca Monticelli, ovviamente...), e questo è il sito della Federazione Italiana di Tiro con l'Arco... Chissà che non vi abbiamo scatenato un nuovo interesse...

FITARCO

Federazione Italiana di Tiro con l'Arco

Servizi per gli utenti

IL SITO PIU' MISTERIOSO DEL MONDO

http://www.ufomind.com/area51
Un sito dedicato al mistero... Consigliato dal nostro amico Michele Alboreto, abbiamo visitato, e speriamo lo facciate anche voi, il sito dell'Area 51, una base segreta americana posta nel deserto del Nevada e dove si racconta ci siano astronavi aliene e extraterrestri e si facciano esperimenti segreti con cavie umane... Pensate che nel film Indipendence Day, buona parte delle scene sono state ambientate nella base segreta. Una cosa è sicura! Che in quella base mangiano tutti "a UFO"! Eh! Eh!

LO SHAREWARE IN INTERNET

http://www.bestzips.com/html/category.htm
Oltre 15.000 programmi shareware, pronti ad essere scaricati e utilizzati sui vostri computer. Se fossi in voi una visitina me la farei...

VIRGIN NON FA SOLO DISCHI...

http://www.vie.co.uk

Il sito della Virgin Interactive. Potrete avere sotto controllo tutte le prossime uscite nel mondo videoludico! E' possibile scaricare alcune demo interattive, tra le quali Screamer 2.

RENDETE BELLE LE PAGINE HTML

http://www.comp.ae.keio.ac.ip/lab/mate/hisa/icon

Un sito ricco di icone per chi programma in linguaggio HTML. Sono presenti, inoltre, alcuni link ad altri siti, dove si potranno trovare dei bellissimi sfondi (backgrounds).

Icons page

Japanese Page these icons and background gifs are mostly from AL's icon lib. I added a little and listed for users in AR,Keio univ.

Subdirs

- ActionButtons are in here
- ArrowButtons are in here
- Arrows are in here
- Backgrounds are in here
- Balls are in here
- Buttons are in here
- Diamonds are in here
- FancyLines are in here
- Flowers are in here
- Lines are in here
- Misc are in here
- SmallButtons are in here
- Squares are in here
- Stars are in here
- Textures are in here

PENSKE ON LINE

http://oldindy.inlet.com/indy/teams/team58.htm

Il sito dedicato a un "mito" tipicamente americano, dove la Formula Indy è tanto famosa come da noi lo è la Formula Uno. La Penske è una casa costruttrice di bolidi, e in America ha un grande successo.

PLUG-IN PER NETSCAPE

http://www.realaudio.com

Aggiungete più funzionalità multimediali al vostro Netscape. Con questo plug-in sarete in grado di ascoltare suoni e voci dalla rete.

CYBER MASTER

**Buon Natale, ragazzi!!!
Oggi sono estremamente orgoglioso perché ho ricevuto una bellissima letterina dalla classe IV B della scuola elementare di S. Apparecchiato a Mare in provincia di... boh, non c'è scritto. Mi chiedono di partecipare alla loro festa natalizia vestito da Babbo Natale. Quale onore, vi parteciperò senz'altro, portando per l'occasione un sacco di doni cybernetici per tutti...**

DOV'È FINITO X-COM

O alienato Cyber Master, fino a Maggio (data della mancata pubblicazione) tutti ne parlavano. Ora il silenzio. X-COM: Apocalipse è dunque un sogno o una realtà a lunga scadenza? Doveva promettere grafica e divertimento meglio di Syndicate Wars: quando manterrà la promessa? Ti prego, dammi delle notizie precise.

Claudio Paleari - Usmate (Mi)

O alieno Claudio, i portavoce della Microprose giurano e spergiurano che il gioco sarà nei negozi di sicuro prima di Natale, quindi dovrebbe ormai essere questione di giorni. Io, da parte mia, lo spero proprio, visto che si tratta di una serie tra le mie favorite. Mi spiace però deluderti su un punto: guarda che non si tratta di un concorrente diretto di Syndicate Wars, ma di un prodotto molto differente, dal momento che X-COM non possiede un motore tridimensionale così sofisticato, né la frenesia di gioco del prodotto della Bullfrog. D'altra parte, però, la sezione di ricerca tecnologica e di pianificazione economica del gioco Microprose è sicuramente superiore a quello della concorrenza. Quest'aspetto d'altronde è stato uno dei motivi di maggior successo di questa serie sin dal suo apparire...

PRECISIAMO

Cyber Master, aiutami!!! Cerco il mitico Playstation (tenuto bene) ad un costo bassissimo, dove lo trovo? Ti prego, dimmelo tu.
P.S.: Cyber Master, non farmi andare in corto circuito i miei chip. E' la terza volta che scrivo, rispondimi!!

Andrea Salvadori - Montiscendi (LU)

Rispondo a questa lettera, anche se non c'entra per niente con la mia rubrica, perché ultimamente stanno arrivando sempre più lettere a me indirizzate riguardanti il vendo/compro di hardware e software. Ragazzi miei, avete sbagliato rubrica! E' inutile che come il prode Andrea mandiate anche tre volte il vostro annuncio: tanto non ve lo posso pubblicare. Sono commosso dal tanto amore che nutrite nei miei riguardi, *ma la rubrica adatta per questo tipo di messaggi è il K-MART.* In quell'area della rivista i vostri annunci non solo verranno pubblicati immediatamente, ma avranno anche una maggior probabilità di essere letti, dal momento (e i più attenti tra voi lo avranno già notato) che nel K-MART si possono trovare dei veri e propri affaroni, tipo il Pentium/133 di qualche mese fa che veniva venduto a poco più di un milione...

TERRORE DAL PROFONDO

O immenso e tenebroso Cyber Master, ti prego: nella tua immensa onnipotenza cibernetica MI PUOI DARE UN TRUCCO PER 'STO CA#@O DI "TERROR FROM THE DEEP". Ti prego, non ce la faccio più...

Riccardo Golesan - Treviso

O disperato Riccardo, ecco un trucco appena giuntomi da un altro dei nostri affezionati lettori, Francesco Muratori di S.Marino, che risolve con eleganza quello che sta diventando ormai un incubo per molti dei nostri lettori, e cioè il tentativo di finire lo splendido gioco della Microprose. Non per vantarmi, ma io l'ho finito a livello normale senza alcuna difficoltà... Certo, c'è voluto un po' di tempo, ma ne è valsa veramente la pena! Non è che per caso ti stai arrendendo un po' troppo presto? Comunque ecco qui un trucchettino degno del miglior Dottor Kernal: devi salvare subito dopo aver concluso con grande successo una missione combattimento di difficoltà medio-alta facendo più punti possibili. A questo punto, durante la missione successiva, portate la freccina del mouse sulla mappa e premete contemporaneamente tutti i pulsanti del mouse. Fatelo più volte molto velocemente. Se riuscirai ad imbroccare una sequenza abbastanza veloce, la missione terminerà con successo con gli stessi risultati di punteggio (e di soldi) di quella precedente.

Di nuovo Street Fighter

***Riappacificatissimo Cyber Master,
ho da poco ereditato da mio fratello il suo computer (486/33) e mi sono procurato immediatamente Street Fighter 2, uno dei miei giochi preferiti. Mi daresti un po' di mosse per questo bellissimo gioco?
Grazie.***

Arnaldo Veclitti - Cossato (VC)

Un nuovo membro del club "stritfaiteriano"! Ti scrivo alcune mosse tra quelle che preferisco; non sono particolarmente difficili da eseguire, ma ci vuole ugualmente un po' di tempismo per farle bene:

RYU
Elicottero - Giù + Indietro + Calcio
Bolla - Giù + Indietro + Pugno

KEN
[Le stesse mosse di Ryu]

BLANKA
Elettricità - Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno
Palla volante - Indietro (per 4 sec.) + Avanti + Pugno

HONDA
100 Mani - Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno
Missile - Indietro (per 4 sec.) + Avanti + Pugno

ZANGIEF
Avvitamento con pugno - Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno

GUILE
Calcio Indietro - Giù (per 4 sec.) + Salto + Calcio
Boomerang - Indietro (per 4 sec.) + Avanti + Pugno

CHUN LI
100 Calci - Calcio + Calcio + Calcio + Calcio + Calcio
Elicottero Rovesciato - Giù (per 4 sec.) + Salto + Calcio

DHALSIM
Bolla di Fuoco - Giù + Avanti + Pugno
Soffio di Fuoco - Indietro + Giù + Avanti + Pugno

Un trucco per la mela

*Billgatesiano Cyber Master,
come mai ci sono sempre così pochi trucchi per il miticissimo Macintosh (che tra l'altro è almeno 1.000 volte superiore al PC)? Ad esempio, perché nessuno conosce quali sono le gabole di Wolfenstein 3D per Mac? Sono sicuro che esistano, ma non si trovano da nessuna parte.*

Flavio Trentini - Genova

E chi l'ha detto che non le conosce nessuno? IO LE SO! ... uomo di poca fede.
Non trovi molta roba per i prodotti della mela, unicamente perché il mercato games per Macintosh è molto ridotto. Non si tratta di nessuna congiura, te lo assicuro. Infatti, quando possiamo, siamo ben felici di piazzare qualche recensione di giochi per questo sistema. Ma lo ripeto: quando possiamo.
Comunque, ecco i codici da te così fervidamente agognati.

Anzitutto dovrai trascinare l'icona Extension all'interno della cartella di Sistema, poi, dopo aver avviato il gioco, alla schermata iniziale potrai inserire le seguenti cheat:

BURGER - Per avere subito tutte le armi.
WOWZERS - Aumenta il numero di pallottole a 999.
LEDOUX - Per essere invulnerabili e avere pallottole infinite.
IDDQD - Per annullare gli effetti del codice precedente.
SEGER - Per avere immediatamente tutte le chiavi.
APPLEIIGS - Segnala sulla mappa tutti i passaggi segreti.
MCCALL - Per teletrasportarsi al livello successivo.
XUSCNIELPPA - Per attivare il "God Mode".

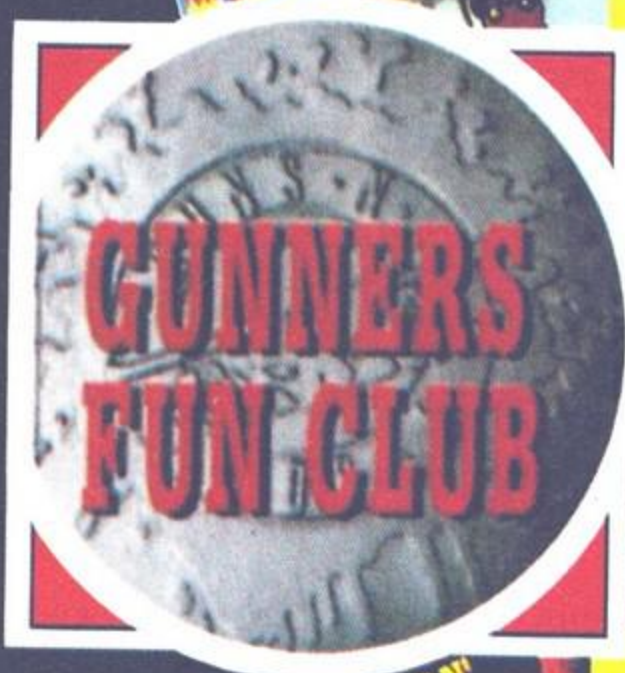
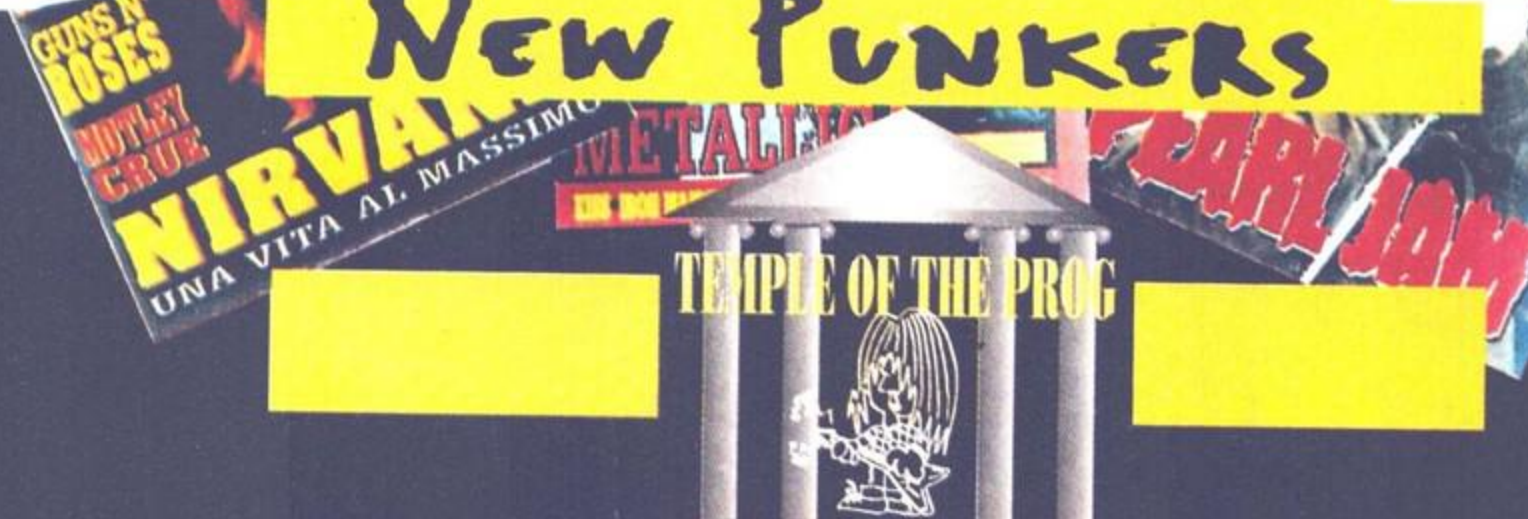
Ti prego... dimmi qualcosa su Deadlock!!

*Megagalattico Cyber Master,
vorrei che tu mi pubblicassi ulteriori informazioni su Deadlock. Quando arriverà nei negozi, le caratteristiche tecniche, il numero dei giocatori, ecc. Perché ti chiedo ciò? Semplice, quest'estate ho fatto amicizia con uno dei programmatori (Mark Jansen).*

Franco Arturi - Bologna

Urka, addirittura... Beh, forse ne sai più di me, avendo potuto parlare con uno dei membri dello staff che ha ideato questo gioco strategico della Accolade (comunque non si chiama forse Mark Jensen?). Torniamo a noi: il gioco vede sette fazioni combattere per la conquista di un pianeta. Il gioco può essere multigiocatore fino a 7 player contemporaneamente se si è in LAN. Le specie aliene sono veramente buffe e divertenti da guidare; la grafica è molto bella e il gioco gira solo sotto Windows (3.1 o 95). Tra l'altro si può giocare anche via Internet. Dovrebbe uscire a Dicembre, per cui potresti anche trovare su questo numero la

E' IN EDICOLA

HARD!
metropolitano
LE RECENSIONI DI HARD!
VIDEO KILLER
NEWS DAL MONDO
GUNNERS FUN CLUB
ROCK GoddES
NIRVANA Magazine
New Punkers
TEMPLE OF THE PROG

TNT Cheat

E' Nataaaleeeee, cade dal cielo la neeeveeeee !!! Ops, scusate, ma mi sono lasciato un po' andare. Dovete sapere che il periodo natalizio è il mio preferito: una valanga di nuovi giochi arrivano nei negozi e un sacco di bei regalini arrivano nell'affamato drive del CD-ROM del mio PC. Per questo motivo vi ricordo che io, l'esimio Dottor Kernal, me ne andrò in vacanza dal giovedì precedente al Natale fino al 6 Gennaio (che è la festa di Silvia... ouch! [mi è arrivata una sberla]). Non temete: il mio viaggio in Kazakistan è dovuto solo alla necessità di potermi dedicare senza essere disturbato alla scoperta di nuove e finora sconosciute forme di vita gabolatorie, là dove nessun Dottore è mai giunto prima. Buon Natale e... Giocate! Giocate! Giocate!

KICK OFF 96

Una gabola buffa buffa per i possessori di questo gioco di calcio della ANCO.
Se fate un'entrata da cartellino rosso (premendo entrambi i pulsanti), avete la possibilità di scatenare una rissa davvero esaltante. Una volta rialzatisi entrambi i giocatori, premete in rapida successione:
SU + TIRO
GIU' + TIRO
SINISTRA + TIRO
DESTRA + TIRO
e poi subito dopo potete cominciare a darvele di santa ragione, mettendo il giocatore in diagonale e premendo PASSAGGIO. Avrete a disposizioni calci, pugni e persino un colpo alla Eric Cantona che stacca di netto (!?!) la testa del vostro avversario. Della serie: alla faccia del fair-play. Per poter attivare questa gabola, dovete aver selezionato l'opzione ARCADE.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Silvio Arturi di Cesena mi chiede qualche consiglio per questo splendido gioco di calcio prodotto dal mitico Jon Hare.

Ecco i miei consigli: anzitutto concentrati sull'attacco della tua squadra: vincere 10-9 è sempre meglio che pareggiare 0-0, no? Cura in modo particolare i centrocampisti e gli attaccanti, mettendoli nella migliore disposizione di segnare, scegliendo una tattica di gioco appropriata: io preferisco la 3-5-2. Le squadre migliori da selezionare sono l'Olanda, seguita da vicino dalla Germania. Il Milan è la squadra di club di gran lunga migliore, mentre tra le squadre "finte" ti consiglio di scegliere la Sensible XI, grazie alla quale farai valanghe di gol. Il metodo da me preferito per segnare è quello di intercettare palla a metà campo, di arrivare al limite dell'area di rigore e di tirare un colpo in diagonale dotato di effetto a uscire. Sette volte su dieci il portiere non intercetta e la palla va dritta dritta nel sette...

AFTERLIFE

Dopo un lungo e faticoso lavoro di testing (in realtà ci ho giocato senza sosta per quasi una settimana), sono venuto a scoprire LA GABOLA DEFINITIVA per il mitico simulatore di inferno e paradiso della Lucas Arts. Lo pubblico con la speranza che le decine di telefonate di richieste di aiuto al riguardo possano così diminuire almeno di un poco...
Dunque: durante una partita, salvate la situazione e uscite dal gioco. A questo punto ricaricate e immediatamente digitate il codice $@! per avere sul vostro conto corrente la modesta sommucola di ben 10.000.000 di dollari! Se ora non riuscirete a vincere, beh, penso che fareste meglio a darvi all'ippica!

WITCHAVEN II

Codici, codici, codici. E' tutto quello che molti lettori chiedono riguardo al secondo episodio dello sparatutto 3D della Capstone. E io non li voglio deludere, inserendo tutte le gabolette che conosco.
Per attivare il modo-gabola, premete il tasto [Backspace]. Poi digitate:

MARKETING - Per attivare il più classico dei god-mode.

ARMOR - Per avere subito il massimo dell'armatura.

STRENGHT - Per attivare a piacere l'opzione di forza sovrumana.

POTIONS - Per avere subito tutte le pozioni.

WEAPONS - Per avere subito tutte le armi.

HEALTH - Per andare subito al massimo dei punti vita.

SPELLS - Per avere subito tutti gli incantesimi.

KEYS - Per avere subito tutte le chiavi.

INVIS - Per diventare invisibili.

LEVELxx - Per teletrasportarsi direttamente al livello voluto (xx sta per 01, 02, ecc.).

Dopo ognuno di questi codici premere il tasto [INVIO].

REBEL ASSAULT 2

Federico Martinez è un nostro affezionato lettore di Padova che spesso ci telefona per fornirci nuove e succulenti gabolette da lui scoperte. Grazie al suo aiuto posso quindi pubblicare una nuova serie di codici per Rebel Assault II, lo splendido gioco-film della Lucas Arts.
Nella schermata di selezione dei livelli, premete [ALT] + [P] e poi digitate LETGO. Poi digitate ISNOTRY e il gioco è fatto. Durante il gioco infatti potrete digitare in qualsiasi momento i seguenti codici:

[ALT] + [L] - Per avere vite infinite.
[ALT] + [J] - Per avere la possibilità di saltare ad un nuovo capitolo.
[ALT] + [M] - Per poter saltare le sequenze di gioco e poter vedere solo quelle cinematografiche.
[ALT] + [P] - Per far giocare il computer al posto vostro.

TOTAL MANIA

Per lo sparatutto strategico-tattico della Domark, ecco un po' di codicilli che penso vi risulteranno assai graditi.
Quando siete nella schermata della base, digitate il seguente codice:
CTL+SHIFT+CHEAT. Così avrete attivato il modo-gabola.
Digitate a questo punto i codici:

CTL+C - Per far guadagnare ai propri soldati 1.000 punti esperienza alla fine della prossima missione.
CTL+E - Per avere subito 1.000 spazio-crediti.
CTL+A - Per avere la possibilità di acquistare qualsiasi arma dall'armeria.
CTL+N - Per passare immediatamente alla missione successiva.

Durante lo svolgimento di una missione, potete digitare CTL+SHIFT+CHEAT per attivare alcuni codici aggiuntivi:

CTL+P - Per far piazzare un proprio soldato nella posizione indicata dal cursore.
CTL+I - Per avere i soldati invulnerabili.
CTL+R - Per far tornare i propri soldati al pieno di energia, scudi e salute e per far risorgere tutti i soldati morti.
CTL+M - Per eliminare automaticamente tutti gli avversari.

PREMIER MANAGER 3

Luigi d'Arcais è un nuovo lettore che mi ha inviato per lettera una pressante richiesta d'aiuto per questo gioco di calcio manageriale che tanto lo fa disperare. Sarò telegrafico: quando sei nella schermata del telefono, digita 945475 e tutti i tuoi problemi finanziari saranno risolti.

TOSHINDEN

Per questo bel picchiaduro programmato da Davide Pasca (programmatore italiano residente [beato lui!] in California), le richieste di gabole sono costanti: ecco la più succosa.

Per attivare come nuovo lottatore Earthworm Jim, digitate GIMMEJIM mentre vi trovate nello schermo di selezione dei lottatori. Muovendovi per molte volte a sinistra, potrete trovare il mitico vermone, oltre ad una nuova serie di personaggi.

SCUDETTO RISOLTO !!!

Ragazzi, devo proprio farvi i complimenti: non è nemmeno passata una settimana da quando il numero di Novembre è arrivato in edicola, che più di una decina di voi ha telefonato o faxato la risposta al quesito presente sullo scorso numero di K.
I più attenti tra voi ricorderanno il bug che affligge SCUDETTO della Domark? Ebbene, ora sono in grado di darvi due dritte per riuscire finalmente a diventare allenatori della Nazionale italiana di calcio.

TRUCCO 1 - Per essere chiamati a guidare la Nazionale dovrete essere in grado di arrivare entro le prime tre squadre durante un campionato, rispettando le seguenti regole: non dovete assolutamente utilizzare giocatori stranieri (né in campo né nella rosa), dovete far giocare il maggior numero possibile di giocatori giovani (meno di 24 anni) e dovete promuovere in squadra il maggior numero possibile di giovani giocatori italiani militanti nelle serie minori.

TRUCCO 2 - Cominciate una nuova partita e indicate la squadra Nazionale come il team di cui volete essere nominato allenatore. A questo punto digitate beatamente il seguente difficilissimo e incomprensibile codice segreto: ARRIGO SACCHI. Semplice no? E poi dicono che il profeta di Fusignano non possiede capacità taumaturgiche (in senso calcistico naturalmente...).

Bene, bene! Dicembre è arrivato, e Natale bussa alle porte... Sono in frenetica attesa dei vostri regalini (e del collier di diamanti di un ricco spasimante!). Ho visto Cyber Master cammuffato da Babbo Natale mentre cercava di raggirare un gioielliere... Che sia lui il "ricco spasimante" che mi invia missive d'amore?!?

Silvia

UN UFO TROPPO STUDIOSO

Cara Silvia, mi chiamo Paolo, ho 15 anni e vivo a Roma. Vorrei chiederti un grosso favore (mi rivolgo a te perché insieme a Roy siete i più "savi" in redazione): sono un appassionato giocatore di "UFO: Enemy Unknown" da poco tempo, e nei numeri 70 e 71 di K (Marzo e Aprile 1995) avete pubblicato i consigli teorici e pratici per questo capolavoro. Purtroppo ho perso la seconda parte (nel senso che non ho comprato il numero di Aprile perché ero in un momento di fitto studio per gli esami di terza media), e ti chiedo se posso ancora trovare nei vostri magazzini una copia di quel numero e quanto dovrei pagarla. Altrimenti, ti prego di chiedere in redazione se è possibile publicare nuovamente i consigli per questo gioco, anche in due parti, come fatto in passato. Ti ringrazio in anticipo e porgo i miei più distinti saluti alla redazione, mentre mando uno SMACK a te!

Paolo - Roma

P.S.: Come mai nella pagina del sommario, dove sono scritti i nomi e i cognomi degli appartenenti al team editoriale, per quanto ti riguarda si legge solamente Silvia F.?
P.P.S.: Perché non allargate lo spazio dedicato all'Amiga, magari riproponendo le recensioni di vecchi giochi che hanno fatto storia?

Caro Paolo, ho chiesto a Luca se si poteva pubblicare nuovamente la soluzione di UFO, ma è rimasto "molto offeso" dal fatto che non lo hai considerato uno dei "savi" della redazione, e mi ha dato picche... Scherzi a parte, non è prevista, almeno a breve termine, una pubblicazione della soluzione, e mi informano che non potrai trovare l'arretrato perché più vecchio di un anno. Ti suggerisco, quindi, di chiamare il Dott. Kernal il Giovedì dalle 17.00 alle 19.00: ti darà tutti gli aiuti di cui necessiti. Per quanto riguarda il mio nome nel sommario... sai quanta gente mi rintraccerebbe guardando l'elenco telefonico? Non avrei più pace!!! Lo spazio Amiga, almeno per questo numero, è stato "allargato", come da tua richiesta. Bacini.

LETTERA SONDA

Carissima Silvia, questa è una sonda, una lettera-sonda. Se mai verrà pubblicata farò un triplo salto mortale dalla gioia. Ti spiego il perché di questa faccenda. Allora, nel (non molto) lontano Ottobre '95, quando per la prima volta acquisto K, trovo una rubrica gestita da un tale che si sente rincuorato poiché ha due pagine a disposizione, contro la sola del numero precedente. Quel tale si chiamava (e si chiama tutt'ora, ndr) Cyber Master. Come rubrica mi piace, e decido di rivolgermi a questo Cyber Coso, tramite il tagliando che viene sempre pubblicato. Nel numero di Novembre noto che non è stata pubblicata. Dico: "Pace, forse la pubblicheranno a Dicembre". Nel numero di Dicembre, nulla. E un po' mi girano. Ma, dato che sono troppo buono, immagino che CM non ce l'abbia fatta poiché gliene arriveranno tantissime di missive. Poco tempo dopo invio un fax per il K-Mart. Neanche quello verrà mai pubblicato. E inizio a scaldarmi. Ad Agosto '96 mando un'altra missiva al Cyber Master, e nel numero di Settembre non la trovo pubblicata. Ora mi chiedo, perché @#!% non è stato pubblicato nulla di quello che vi ho scritto? E' per questo che sarò contentissimo se vedrò questa lettera nel tuo meraviglioso K-Box! E che il Cyber Ferraglia non mi venga a dire che non ha pubblicato la mia ultima lettera perché sono uscito di poco dal limite delle 55 parole. Insomma, come è possibile tutto ciò? Cambio argomento, facendovi una proposta un po' strana. Potete non pubblicare le soluzioni degli adventure? (COOOSAAA?!?, ndr). Lo so che molti "inchiodati" mi avranno già puntato le carabine addosso, e dico loro di non preoccuparsi, perché non intendo eliminarle del tutto. Sarebbe perfetto se ogni mese, insieme a K, pubblicaste un fascicolo da acquistare separatamente, dedicato solo alle soluzioni, eliminandole da K. Vi spiego il perché. Era da più di un anno che mio padre ed io cercavamo disperatamente Full Throttle e The Dig, di cui avevamo avuto notizia grazie al giornalino ufficiale della LucasArts, The Adventurer, che ogni tanto ci spediscono. Come sempre, aspettiamo che i giochi calino di prezzo. Aspettiamo, e quando arriva il numero seguente del giornalino scopriamo che la LucasArts ha smesso di spedire all'estero i giochi ordinati.*

ARGH! Solitamente i giochi li ordinavamo direttamente da loro. E in Italia li troviamo a circa 120mila lire l'uno. Insomma, dobbiamo aspettare che un amico di mio padre vada in Canada per acquistarli a un buon prezzo! Arrivo a risolvere The Dig, e dopo poco non so cosa fare. Ho il numero di K di Marzo con la soluzione. Ci do un'occhiata. E arrivo alla fine del gioco che mi accorgo che praticamente l'ho fatto quasi tutto con la soluzione. Si sente un vuoto dentro, non so se ti è mai capitato. Ecco come ho buttato via un anno di attesa. Voglio dire, Full Throttle l'ho risolto in due giorni, ma me lo sono GODUTO!!! Questo perché non avevo la soluzione! Basta averla lì e la leggi. Non importa se cerchi di resistere, la leggi: e dici: "Mi leggo solo questo pezzettino, poi basta, ce la faccio a resistere". Ma poi un pezzettino tira l'altro, ed è così che il gioco è... UCCISO! E ho la tremenda paura che succederà anche a Space Quest VI e a Under a Killing Moon, altri giochi che voglio avere da più di un anno e dei quali ho le vostre soluzioni. Purtroppo le soluzioni fanno ai videogiochi l'effetto spinello-Spaziotempo Sei. Probabilmente ci sarà qualcuno d'accordo con me, a cui è capitato la stessa cosa. Per favore, o voi della redazione, fate qualcosa per il bene degli adventure e dei suoi solutori! Un megasaluto a te e a tutta la redazione.

Giacomo Sambusida detto Samba "Giacomostro" (14 anni).

Caro Giacomino, il tuo "problema" è alquanto comune, dato che le missive che arrivano ogni mese al povero CM sono centinaia... Molte, per problemi di spazio, non vengono considerate in quanto possono rientrare in missive similari e che trattano dello stesso argomento, oppure non sono di interesse comune; con ciò voglio dire che mensilmente ci arrivano molte lettere che richiedono un aiuto su un determinato gioco, e, dato il grande interesse, diamo voce principalmente "al popolo". Non ti crucciare, prima o poi vi accontentiamo tutti quanti!
Per quanto riguarda il problema "soluzioni" credo che non sia assolutamente fattibile una proposta come quella che ci suggerisci, in quanto K esiste perché fornisce ottime soluzioni ai giochi. Se togliessimo dalla rivista le soluzioni dei giochi, rimarrebbe una rivista-catalogo che interesserebbe a ben pochi. Credimi, è molto più facile saltare a piè pari le pagine delle soluzioni, che chiederci di non pubblicarle più! Baci.

I VIDEOGIOCHI FANNO BENE AL CERVELLO

Simpaticissima Silvia, dopo mesi di lettura del tuo spazio-posta in silenzio, e nell'anonimato, ho deciso di scriverti. Ho seguito con molto interesse le varie missive a te indirizzate, e ho apprezzato molto il fatto che il tuo "angolo" sia quello in cui esiste un'"umanità" più forte, e meno problemi del tipo "può il gioco xy girare sul mio 486DX4567...?" (anche perché per quel tipo di problemi esiste Mr. Cyber Master). La missiva di "un amico '78" mi ha toccato sul vivo, beh!... posso dire di essere anch'io... un amico '73.
Ho attraversato quel periodo anch'io, e so cosa vuol dire, so anche che diventa difficile ritrovarsi con i "vecchi" amici quando si è già usciti dal tunnel. Non starò qui a filosofeggiare sul "perché" e sul "per come" ci siano moltissimi ragazzi nella nostra situazione, non mi interessa parlare di mancanza di valori, cattive compagnie e altri discorsi, poiché quando ci si accende un "mustazzuolo" dietro l'altro con gli amici, conta solo l'evadere da tutto ciò che ci opprime (solo che così si passa da un crepaccio a un abisso...).
Dalla Fossa delle Marianne in cui mi trovavo ho visto una luce: era una ragazza, ora è la mia ragazza, che ha saputo aiutarmi e starmi vicino in ogni momento. Con ciò non voglio dire che l'unico modo di uscirne sia trovarsi una ragazza, ma anche trovarsi un'occupazione, un "qualcosa" per tenere sveglio il cervello, e non per staccarlo dal resto del corpo.
Fondamentalmente ho scritto questa lettera per dire a Silvia di continuare così, e per dire a tutti i ragazzi nella situazione di "un amico '78", nella mia, e in altre situazioni simili, che dandoci una mano tra noi potremo vincere la droga, anche se talvolta sembra così leggera da non causare danni, perché così sembra, ragazzi! Forza, anche una serata passata a giocare alternativamente con gli amici a Doom sconfigge la droga, tanto per fare un esempio. Un "in bocca al lupo" a Un Amico '78 e un megakissone a Silvia. Ciao da "K" (come la nostra rivista e come l'adesivo rosso sulla mia Panda).

Non mi resta altro che ringraziarti di cuore per le belle parole... Kiss.

UN PLAYBOY... POCO PLAY E MOLTO BOY!

Carissima Silvietta, a scriverti è un giovane alto bello castano occhi verdi 15enne libero di nome Vittorio. Compro K da circa 1 anno e devo dire che sono le mie 6000 lire mensili meglio spese. Ho avuto la voglia di scriverti dopo aver letto su K di giugno che adoriamimoriresti-behnonesageriamo-per i GUNS N'ROSES, e poi anche per la lettera di una certa Pamela '74 che insinua che i maschi che leggono K sono una specie di criceti un po' cresciuti che hanno paura di parlare con una ragazza. No, dico... Ma chi caspita sei tu per dire a ME, il playboy più affascinante dell'ultimo dopoguerra, ma soprattutto il più modesto, che non ho le p##e per dire in faccia ad una ragazza se mi piace o se ho voglia di avere un "incontro ravvicinato del III tipo con lei"!!! Cavolo, effettivamente da qualche mese a questa parte il K-Box era diventato un simil telefono amico stampato e io cominciavo a pensare "... ma questa è una rivista di videogiochi o un centro recupero casi disperati?". Vabbè lo spirito umanitario, ma riversare i problemi di tutti i videogiocatori d'Italia su solo 3-4 pagine non mi sembra proprio una cosa ortodossa (... e neanche musulmana!). Non so, potrei parlarvi dei miei problemi con l'alcol, con una mia ex-ex-ex-ex ragazza di più di un anno fa, del fatto che il mio "prof. di mate" mi odia o che quella d'inglese mi mangia con gli occhi, del fatto che a casa mia si litiga sempre, che nel mio palazzo ci sono solo "teste bianche" che ascoltano Mozart, del fatto che non sto con una ragazza da maggio (non so voi, ma per me è un'eternità)... Basta cosììì?????? Bene, ora pensate a me che devo leggere ogni mese roba tipo "Mi sento solo", "Sono fuori dal mondo", "La gente non mi accetta"... Diamine (non volevo essere poco educato), non se ne può più. Un po' di ottimismo. Ma dove sono finite le lettere sulla pirateria (ormai protetta dal WWF, anche se mi ha fatto passare momenti indimenticabili - vedi DOOM, IL MITO ASSOLUTO), sui nuovi giochi che richiedono processori da formula 1 e quintali di RAM... RAGAZZI, K HA BISOGNO (?!?) DI LETTERE ALLEGRE! Avete mai letto quella su K-66??? Uno sballo. Il mondo dei*

computer ha bisogno di più gente come il mio grande Pitone (e non c'è alcun riferimento sessuale, almeno non esplicito...!) Seccafieno. Le sue recensioni sono, in percentuale, l'80% del perché io compro K. Si può dire che è Pitone a sfamare i figli dell'edicolante vicino al capolinea. Ma passiamo ad altro, cioè a quella Pamela '74 che tanto mi ricorda una mia amica-ragazza-psicologa con la quale passo momenti di allegria, di riflessione, di odio, di eccitazione (ma anche lei, e forse più di me). Praticamente quello che ha fatto tale donzella (Pamela '74, non la mia porno-amica) è come dire che una squadra è uno schifo perché lei ha visto solo una partita della medesima dove ha perso anche se non prende un gol dall'invenzione della bomba atomica!!! Questa ragazza è sfortunata: se avesse avuto circa 5 anni di meno (mi piacciono le ragazze mature, anche se non è una parola che lega molto con ragazza) avrebbe avuto la possibilità di uscire con uno dei boys più affascinanti, intraprendenti, coinvolgenti, sconvolgenti, e BBBOOONIII della capitale. Una cosa che ho riscontrato, e penso anche Pamela e tutti gli altri lettori, è che chi scrive al K-Box si sente più o meno innamorato di te, Silvia, e ciò mi fa sorridere, paragonandolo ai carcerati che vedono una donna dopo 20 anni. E ciò, insieme all'eccessiva timidezza che è insita nella maggior parte dei Pc Players, li rende forse troppo sdolcinati nel redarre... redigere... FARE una lettera. La pensi anche tu come me, Silvietta? E tu, Pamela '74? E comunque, chi ti dice che i videogiocatori siano una specie di Forrest Gump? Io, ad esempio, non vivo solo per un monitor e una tastiera, ma adoro le moto, l'heavy metal (GUNS N'ROSES, OFF SPRING, METALLICA, NIRVANA, SKID ROW, AEROSMITH, BON JOVI, BLIND GUARDIAN...), le ragazze... soprattutto le ragazze. La cosa più bella sarebbe una passeggiata a 120 Kmh (un motorino, seppur modificato, non può fare miracoli...) con una bionda che ti stringe i fianchi, la musica sparata nelle orecchie a 600 decibel e una copia di K sotto la sella (giocare a Doom mentre sei in motorino non è proprio una cosa semplice...!). Ma non penso che questa fantomatica Pamela avrebbe mai accettato un appuntamento con me... forse non ne è all'altezza? (Questo era un colpo basso). Vorrei che mi rispondesse, magari spiegando come secondo lei dovrebbe essere il videogiocatore D.O.C. o il suo uomo ideale. Adesso ho parlato anche troppo, spero non invano (ma me la pubblicherai questa lettera? Ti prego, ci ho passato una notte intera... come avrei potuto passarci cinque minuti, o un mese, tanto tu cosa puoi saperne, o mia dolcissima Silvia?). Magari pubblicala in un mese in cui arriva poca posta (forse se ci sarà un'epidemia che colpisce i videogiocatori - siete pieni di lettere fino alle orecchie, eh?), o quando gli argomenti sono poco interessanti, magari taglia qualche pezzo (anche se non mi sembra ci sia molto da tagliare, a parte queste ultime righe, che altro non sono che un mero tentativo di sciogliere il tuo cuore (e quello del Grande Montycella) per far apparire la mia missiva sulle cartacee (e grazie al cavolo...) pagine di K. Ed ora passiamo alle domande (pensavi di cavartela così...???):
1) Che joystick mi consigli di acquistare (magari fatti suggerire da Pitone) e quale joypad, tenendo presente che per quest'ultima desidero il maggior numero di tasti possibili?
2) Quando pensi che uscirà U.S. Navy Fighters 97? Mi consigli di comprare l'edizione attuale o aspettare quella nuova?
3) Sai dirmi quando uscirà il nuovo disco dei Guns N' Fuckin' Roses, e se conosci qualche sito Internet su di loro?
Arrivederci alla prossima. See Ya Soon.

Ciao a tutti da Vittorio Di Pietro.

Caro Vittorio... perché non ci mandi una foto, che la recapitiamo a Pamela? Penso che ne sarebbe decisamente onorata! Il titolo che ho dato alla tua missiva, però, non ti deve ferire, ma far sorridere! A quindici anni dubitiamo (Montycella ed io) tu possa essere quello che dici... Comunque prendiamo atto delle tue capacità diciamo "artistiche". La risposta alle tue considerazioni sul mio K-Box le puoi trovare nella lettera che precede la tua, e ritengo di non aggiungere altro.
Risponderò alle tue tre domande sinteticamente:
1) Pitone consiglia il Wingman Extreme della Logitech;
2) US Navy Fighter lo danno per pronto entro il primo semestre del 1997;
3) Il nuovo album dei Guns N' Roses uscirà per Marzo/Aprile del 1997. Non vedo l'ora di ascoltarlo!
Kiss.

C'È POSTO PER TUTTI!!!

Cara Silvia,
mi chiamo Cristian, Crix per gli amici e, come tutti coloro che leggono questa fantastica rivista, sono un accanito videogiocatore. Complimenti per la rivista, le recensioni sono sempre esaurienti e ricche di commenti utili (come non comprare F1GP2 se si possiede un 486 DX266Mhz), ma lo spazio che mi gasa di più è quello del fantastico, ipergalattico, plurilaureato (e stupefatto) Cyber Master e Doctor Kernal. Critichina: avrò scritto si e no una decina di volte a Cyber Master, dove sono andate a finire le lettere? Non ne ho vista pubblicata nemmeno una, quindi spero proprio che tu mi pubblicherai nella tua rubrica.
Comunque volevo solo dirti che:
A. Sei fantastica.
B. La tua rubrica è fantastica.
C. Prendendo spunto dalla lettera di Max CAPPAnera, perché non mettete una bella foto all'inizio di ogni vostro articolo? Non sarebbe per niente una cattiva idea.
D. Scusa se la tua rubrica non è dedicata a trucchi e gabole ma una domanda su un videogioco classico che mi piace particolarmente te la devo fare. Come si fa a derapare in NASCAR RACING? Esiste un trucco o c'è una tecnica particolare per farlo? Ti supplico interpella Cyber Master (magari accetta uno dei suoi inviti a cena) e Doctor Kernal, ma fammelo sapere! Pubblicatemi!!!
Volevo ancora farvi i complimenti per il numero di agosto, pieno di trucchi, soluzioni e gabole. Vi ringrazio anticipatamente (Doctor Kernal, Cyber Master & Co.) per l'aiuto che mi potranno dare. Ciao

Crix

P.S. Continua così: sei fantastica!

Caro Crix, come vedi nel mio angolo c'è posto per tutti. Per quanto riguarda la foto da inserire negli articoli, la redazione, composta, si è ribellata alla tua splendida idea, in quanto i recensori e i grafici tutti vogliono mantenere graficamente accettabile la rivista! La loro presenza sulla rivista (dicono) peggiorerebbe la qualità di K. Per la tua richiesta, ho ordinato al Dott. Kernal di darti una mano al più presto.
Bacini.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MAGIC THE GATHERING

Genere: Gioco di ruolo
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO **945**

Magic richiede un 486 con 8 MB di RAM per girare, anche se è consigliato disporre di un Pentium con 16 MB (sotto Windows 95). Occorrono inoltre un CD-ROM a doppia velocità, una scheda SVGA e un mouse.

CURVA D'INTERESSE

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Broken Sword

PRO: Grafica e sonoro strepitosi, trama complessa e accattivante, enigmi logici.

CONTRO: Richiede hardware pompato, filmati a tutto schermo non fluidissimi.

KOMMENTO La giocabilità di Broken Sword è immediata, e la longevità è assicurata dalla profondità della storia e dallo svolgersi laborioso della trama, così come dalla qualità degli enigmi. L'avventura dei Revolution, quindi, è decisamente da non perdere, adatta sia agli appassionati del genere, sia ai neofiti. Non fatevela scappare.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

F - 16

PRO: Il più realistico simulatore mai realizzato; riprese fotografiche catturate dal satellite del Dipartimento della Difesa Americano; mappe accuratissime e buon engine grafico; manuale molto accurato e in italiano.

CONTRO: Sconsigliato a chi non vuole intraprendere la carriera di pilota; caricamento delle missioni al limite della paranoia: minimo mezz'ora per ogni missione; richieste hardware... non ne parliamo neppure!

KOMMENTO Che dire? Mettevi alla prova con la più sofisticata simulazione aeronautica a vostra disposizione se avete la pazienza di farlo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

RAMA

PRO: Grafica sopraffina. Sonoro eccellente. Storia esaltante. Interfaccia grafica molto valida.

CONTRO: La risoluzione degli enigmi è forse un po' troppo elaborata.

KOMMENTO Rama è sicuramente uno dei titoli da non perdere, anche perché è stato ideato dal grande scrittore di fantascienza A. C.Clarke, ed è quindi un sinonimo di garanzia, sia per quanto riguarda la storia che le ambientazioni.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATTLE CRUISE

PRO: Bella grafica in alta risoluzione, sezioni strategiche molto complete, complesso, splendida introduzione.

CONTRO: Dispersivo, fin troppo complesso da gestire, manca un obiettivo finale.

KOMMENTO Come in tutte le precedenti produzioni dei Take 2 (Hell, per esempio) l'aspetto più curato del gioco è la profondità del gameplay, che fa di Battlecruiser 3000 A.D. un titolo complesso, ma appagante per chi intende spenderci del tempo. Se cercate un gioco che vi sappia impegnare avete trovato il titolo giusto.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SHERLOCK HOLMES

PRO: ...The Rose Tattoo è un'avventura completa e coinvolgente sia a livello di enigmi che di ambientazione ed atmosfera. In più non richiede una macchina particolarmente possente per farla girare.

CONTRO: L'unica cosa da eccepire, ovviamente, è la lingua. Ma bisogna anche dire che se i dialoghi non fossero in inglese il gioco perderebbe gran parte del suo fascino.

KOMMENTO Il genere adventure ha bisogno non solo di enigmi, ma anche di una buona storia che possa catturare la nostra fantasia e vi posso assicurare che questo adventure risponde in pieno a questa esigenza.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WARWIND

PRO: Un gioco allo stato dell'arte, con grande atmosfera e variabilità. Ben 4 razze tutte molto diverse tra loro. Molto comoda l'interfaccia.

CONTRO: Certo non è una novità assoluta. A volte gli intermezzi hanno un testo parlato un po' banale e insignificante.

KOMMENTO Un gioco dal concept magari non proprio originale, ma estremamente ben realizzato, con grandi grafica e sonoro e un'interfaccia molto comoda e facile da utilizzare: cosa si può desiderare di più? Consigliatissimo a tutti, appassionati o no del genere "in tempo reale".

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MAGIC

PRO: Grafica che ricrea perfettamente le carte, buon livello di sfida, è Magic!

CONTRO: Non è possibile affrontare l'avventura creando il proprio mazzo, non si può giocare in rete o via modem.

KOMMENTO Anche se tecnicamente non si tratta di un programma straordinario, quello che conta maggiormente è la sua grande giocabilità; siamo infatti di fronte ad un titolo che riproduce abbastanza fedelmente la dinamica del gioco originale (che pensavo fosse difficilmente trasportabile su computer) riuscendo a divertire. E poi è sempre Magic!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BLUE ICE

PRO: Grafica molto particolare. Buona atmosfera onirica. Ottima logevità grazie ad enigmi non troppo facili.

CONTRO: L'audio e la grafica non sono particolarmente avanzati. Non sono presenti i classici intermezzi di tipo cinematografico. Alcuni enigmi sono fin troppo difficli.

KOMMENTO Il gioco è consigliabile soprattutto agli amanti dei "puzzle game". Quanti si esaltano giocando a Doom o Mortal Kombat troveranno troppo monotono questo titolo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

HARDLINE

PRO: Grafica e sonoro ottimi, storia avvincente, fasi sparatutto frenetiche.

CONTRO: Interazione limitata, longevità contenuta, alla lunga ripetitivo.

KOMMENTO Come sparatutto hardline è sicuramente un buon titolo, ma lo spessore della storia viene quasi interamente sviluppato dai filmati digitalizzati, lasciando ben poco spazio all'esplorazione o agli enigmi. Quello che forse manca al gioco è un pizzico di profondità in più.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters. Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Games), Pit Fighter (BG), Robocod.

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo giochi in confezione originale per PC CD-ROM: Wing Commander IV (Lit. 60.000), Master Levels for Doom II (Lit. 30.000), Rebel Assault (Lit. 60.000), Wolf Pack (Lit. 25.000), Inferno (Lit. 25.000), The Last Bounty Hunter (Lit. 45.000).

Telefonare al numero 0425/68108 e chiedere di Angelo.

Vendo giochi per PC CD-ROM: Dark Forces, Fifa Soccer 96, Duke Nukem 3D. Tutti i giochi sono con manuali e confezioni originali.

Telefonare al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.

Vendo i seguenti giochi per PC Floppy: Test Drive III, Risky Woods, Super Space Invaders, The Two Towers, Eight Ball Deluxe a Lit. 45.000. Inoltre vendo i seguenti CD-ROM: Odissea di Omero a Lit. 70.000 e Ultimate Body Blows (picchiaduro) a Lit. 45.000.

Telefonare al numero 0585/244232 e chiedere di Andrea.

Vendo i seguenti giochi per PC rigorosamente originali: Steel Panther, Romance of the 3 Kingdoms IV, The Masterpiece Collection (6 giochi SSI), Warhammer, Fantasy Fest (4 giochi SSI), Dark Sun II, The Great War, Ufo Enemy Unknown, UFO2: Terror from the deep, Dark Legions a Lit. 35.000 cad., spese di spedizione escluse. Inoltre vendo Dominus (Lit. 25.000), Warcraft II (Lit. 45.000), Hammer of the Gods (Lit. 30.000).

Telefonare al numero 06/35451480 e chiedere di Marco.

Attenzione! Per chiunque possieda un Amiga!!! Pochi mesi fa è nato un nuovissimo club Amiga a cui si può iscrivere chiunque. L'iscrizione è gratuita come anche i giochi. Alcuni di questi sono: Fifa Soccer, Formula 1 GP, The Settlers, Dune, Player Manager 2, Sensible World of Soccer, Chaos Engine e tantissimi altri. Per avere maggiori informazioni scrivete o telefonate a:

Auriemma Luigi, via F.lli Cervi 32, 20098 S.Giuliano M.se (MI) - Tel. 02/98240207.

Scambio i seguenti titoli su CD-ROM: Warcraft II, Full Throttle, Megarace, Silent Hunter, Warlord II Deluxe, e altri..

Telefonare al numero 0141/532818.

Cerco per PC CD-ROM o su floppy: Monkey Island I e II originali con scatola, Sam&Max originale con scatola. Massimo a Lit. 40.000 o li scambio con NBA Live 95 e Flight of the Amazon Queen su PC CD-ROM originali e con manuale.

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.

Vendo/Scambio i seguenti giochi su CD-ROM: Mechwarrior 2, Command & Conquer, Ruad Warrior (Quarantine 2), Inca 2. Vorrei scambiarli con Duke Nukem 3D, Quake.

Telefonare al numero 0342/736133 e chiedere di Luca.

Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters. Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Games), Pit Fighter (BG), Robocod.

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo a Lit. 20.000 ciascuno dei seguenti titoli originali per PC CD-ROM: The Journeyman Project Turbo, Novastorm, AEGIS The guardian of the fleet, Tornado, Empire Soccer, Megarace, Savage Warrior, lemmings the Chronicles, War in the Gulf, Reunion e Dawn Patrol. Vendo, inoltre, a Lit. 30.000: Druid, Indycar Racing II, Privateer e The Vortex Quantum Gate II.

Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

Vendo giochi per PC CD-ROM: Conquest of the New World, ATF Advanced Tactical Fighters e NHL 96. Tutti originali con scatola e manuale, a Lit. 45.000 l'uno.

Telefonare al numero 0362/325280 e chiedere di Andrea.

Vendo i seguenti giochi originali, completi di loro manuale e confezione: Flight Simulator 5.0, Descent, Fist Armored, Raptor, Evocation 2, Terminal Velocity, Crusader no remorse, Savage Warrior, Game for Dance. Prezzo da concordare.

Telefonare al numero 06/9994824 e chiedere di Vittorio.

Vendo a Lit. 60.000 Timon & Pumbaa's Jungle Games, su CD per Macintosh. Sono 5 giochi fantastici Disney, nuovissimi in confezione originale non ancora disponibili in Italia!!!.

Telefonare al numero 02/57977932 e chiedere di I.Imeri.

Vendo per PC CD-ROM i seguenti giochi originali: NBA Live 95 & Flight of the Amazin Queen al prezzo di Lit. 40.000 cad. e a Lit. 80.000 insieme. In più offro Gunship originale in omaggio su floppy.

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.

Vendo a prezzi interessanti i seguenti giochi per PC CD-ROM: Voyager a Lit. 35.000, Fifa Soccer 96 a Lit. 35.000, Euro Fighter 2000 a Lit. 40.000, Time commando a Lit. 50.000, Phantasmagoria (ita.) a Lit. 75.000, Command & Conquer + Covert Operation a Lit. 65.000, Actua Soccer a Lit. 40.000, Maabus a Lit. 40.000, Acquario di Genova a Lit. 40.000, Il Segreto dei Templari a Lit. 40.000. Il tutto a una fantastica offerta di Lit. 350.000.
Telefonare al numero 0564/812025 e chiedere di Gianluca.

Vendo console Super Nintendo con 15 giochi, adattatore, 1 joypad a sole Lit. 250.000 trattabili (più spese di spedizione), oppure Game gear con 8 giochi a sole Lit. 150.000 trattabili (più spese di spedizione), tutto perfettamente funzionante, causa passaggio a PC.
Telefonare al numero 02/93257852 e chiedere di Emiliano.

Vendo per PC Quake, Voyeur, Magic Carpet Plus, Warcraft 2 espansione, Bioforge, 3Big games al prezzo di uno, Quarantine, Alone in the Dark, Joypad 2 bottoni, Soccer Kid, Earth Worm Jim (1 e 2), Elite First Encounters, Top Gun + Joystick, SuperKarts, Nascar Racing, Fifa Special Editions, Little Big Adventure, PC Calcio 4.0.
Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo

Vendo o scambio i seguenti CD-ROM per PC: Inca 2, Sim City 2000, City 2000, Magic Carpet, King Quest V, King Quest VII, Torin's Passage, Vortex (3 CD), Ripper (6 CD), Gabriel Knight 2 (6 CD).
Telefonare al numero 02/3390739

Vendo per PC i seguenti giochi originali in formato CD-ROM: Grand Prix 2 in italiano a Lit. 60.000, Theme Park in italiano a Lit. 45.000, Sam & Max in italiano a Lit. 25.00, Woodroof and the Schnibble of Azimuth in italiano a Lit. 20.000.
Telefonare al numero 0473/440262 e chiedere di Andrea

Vendo per Amiga 500/600/1200 giochi originali: simulatori, strategia, avventure, RPG, calcio, ecc., da Lit. 15.000 a Lit. 30.000. Vendo drive esterno a Lit. 70.000.
Telefonare al numero 075/316407 e chiedere di Marco

Vendo i seguenti giochi originali (completi di manuale) per PC: Michael Jordan in Flight Lit. 20.000, Striker95 a Lit. 20.000, Action Soccer PC a Lit. 20.000, Micromachines 2 a Lit. 40.000, Cyberia a Lit. 50.000, NBA JAM T.E. a Lit. 50.000, FX Fighter a Lit. 50.000, Rugby 95 a Lit. 50.000, Sensible World of Soccer a Lit. 60.000, Mortal Kombat 3 a Lit. 60.000, NBA Live 96 a Lit. 80.000, NHL Live 96 a Lit. 80.000, Terminator Future Shock a Lit. 80.000, Olympic Games Atlanta 96 a Lit. 80.000.
Telefonare al numero 06/78345103 e chiedere di Marco

Cerco i seguenti giochi per PC: Unnatural Selection, Incredible Toons, Transport Tycoon scenario editor, Conquered Kingdoms, Bridge Champion, perfettamente funzionanti e con manuale.
Telefonare al numero 051-491185 e chiedere di Alberto

Vendo per PC: Big 16 Pack (una raccolta di 16 CD con giochi favolosi!!!) a Lit. 80.000. E' un'offerta da non perdere assolutamente!!! La aggiudico al primo che chiama!
Telefonare al numero 02/5697073 e chiedere di Antonio

Vendo o scambio per PC i seguenti giochi originali su CD-ROM: Casinò Master (Gold Edition for Windows 3.1), Super VGA Harrier, Blue Force, Darklands, Tom Landry Strategy Football, Spectre VR Classic Velocity, Formula 1 Grand Prix, Syndicate (con American Revolt), 87 Giochi Shareware, tutti con manuale a Lit. 90.000 (Lit. 10.000 cad.), oppure in blocco a Lit. 60.000. Inoltre vendo i seguenti titoli a Lit. 50.000 cad.: Ultimate Soccer Manager e Sensible World of Soccer.
Telefonare al numero 0348/2225617 e chiedere di Maurizio

Cerco disperatamente i seguenti giochi o in dischi o in CD-ROM: Rayman, Torin's Passage, Rebel Assault 2 (ita), Teletranspuffi e Earthworm Jim 2. Sono disposto anche a scambiarli.
Telefonare al numero 0774/527224 e chiedere di Emanuele

Vendo per Amiga 1200 i seguenti giochi originali: Simon the Sorcerer (ita), Cruise for Corpse (ing), Brian the Lion.
Telefonare al numero 0875/680015 e chiedere di Ivano

Cercasi Loom by LucasArts. Scambiamo versione originale con Populous e/o Risky Woods (Big Games), oppure acquistiamo a Lit. 25.000 max.
Telefonare al numero 039/673047 e chiedere di Mattia

Vendo per PC CD-ROM i seguenti titoli originali: Z (ita), Civilization II, Quake, Duke Nukem 3D, Warcraft 2, Command & Conquer, Apache Longbow (ita), Mortal Kombat 2, Wing Commander III, US Navy Fighters, Dark Forces, Little Big Adventure, Ultima 8 - Pagan, System Shock, Doom II, Syndicate, Ultima Underworld 2.
Telefonare al numero 041/449629 e chiedere di Andrea

DESTRUCTION DERBY 2
• GAREGGIA CONTRO 20 AVVERSARI CERCANDO DI PORTARE A CASA LA PELLE.
• POSSIBILITÀ DI DANNEGGIARE FISICAMENTE LE MACCHINE DEI TUOI AVVERSARI.
• NUOVI PIT-STOP BOX PER RIPARAZIONI-LAMPO.
• 8 PISTE DA AFFRONTARE A TUTTA VELOCITÀ.
• TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO IN DESTRUCTION DERBY E NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE.
REQUISITI DI SISTEMA
Minimi: Pentium
Raccomandati:
• P90 MHz o superiore
• 8 Mb di RAM per la versione DOS
• 16 Mb di RAM per la versione Windows 95
• Tastiera, mouse
• CD ROM 2x
• Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
• Scheda grafica SVGA 1 Mb
©1996 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Windows '95 and Dos.
PSYGNOSIS
Windows 95 HOT GAME
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD ROM
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Blue Ice

*Un ragazzo nato per fare il Re.
La sua eredità, il cuore di ICE.
Intraprendi un mistico viaggio attraverso i territori ghiacciati nella profondità della disperazione.
Colmo di misteriose sorprese, il mondo surreale di Icia rivelerà i suoi segreti solo a chi sarà preparato per coglierli.*

REQUISITI DI SISTEMA

DOS:
- 4Mb RAM (8Mb racc.)
- 486DX33 o superiore
- Scheda grafica SVGA
- CD ROM 2x (4x racc.)
- Scheda audio SoundBlaster compatibile
- mouse.

WIN:
- 8M RAM (16Mb racc.)
- 486DX50 o superiore
- Win 3.1 o superiore
- Risoluzione 640x480 a 256 colori o superiore
- CD ROM 2x (4x racc.)
- Scheda audio SoundBlaster compatibile.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PSYGNOSIS

Art of Mind

PC CD ROM

DISTRIBUITO DA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399